Tot.174

索尼打造究极网络虚拟世界·愚人节特别专题始动

游戏机实用技术

TV GAME

特稿

任天堂次世代主机惨遭破解

全面解析Wii直读芯片

卷首特报

掌握未来

聚焦2007游戏开发者大会

战神II

攻略透解

攻略 研究 剧情一期完

火焰之纹章 晓之女神 幽灵行动 尖峰战士2

2007.4B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600 08>

Gamehal DVD mini

游戏点评
高达无双

新游戏影像
逆转裁判4／战地：恶人连／无双大蛇
小小大星球／超级马里奥 银河

赠品
Gamehalo DVD mini
游小说试读本

www.plumbook.cn

小霸王

SB-Z09

高清掌机王

*SB-Z09支持小霸王的8位和16位的经典游戏卡带，并且有上千个经典、刺激游戏供选择.

致力游戏掌机普及风暴

改变乏味过去，激发无限乐趣！

SB-Z10

至尊掌机王

背光式样液晶屏

画面亮丽清晰，便于光线暗处使用，即便黑夜一样照玩不误

直板式设计　小巧便携

时尚外观，轻盈小巧，方便随身携带

SB-Z12

红白掌机王

*SB-Z12兼容市场上所有的8位游戏卡.

功能

A/ V输出
可直接连接电视机显示游戏画面，让你拥有更大更清晰的视觉感，给你带来无限的乐趣，让您花一样多的钱，买两种享受。

2.4英寸数字液晶平板
高清2.4寸数字液晶平板显示，影像更动感、细腻、逼真。

支持耳机连接
街机版音效及画面

个性、时尚、灵巧的外型
简洁、时尚、灵巧的外型设计令你爱不释手，本机完全按人体工程学原理设计，使玩家手感更舒适。

小霸王全力打造高清、宽屏、个性化主流游戏机

中山市小霸王教育电子有限公司与外星科技电脑有限公司联合开发、生产、销售儿童益智教育类和游戏类产品的专业公司。
致力于民族游戏、儿童教育电子类产品的开发和市场拓展工作，旨在打造行业旗舰品牌和企业经销商一体的龙头舰队；并在全国各主要大、中城市进一步建全售后服务网络，使之更好的为广大经销商和消费者服务。

公司坚持以诚信为本，坚持“为品牌创造价值，为客户创造利益”的经营理念，坚持无顾虑合作，多方共赢。公司将不断创造优质产品和服务，以最大的决心和投入，提供渠道的利润之源；公司将积极开拓市场，以最大的热情和扶持，提供渠道的销售动力；公司将信守服务承诺，以最大的诚意和力度，承担渠道的后顾之忧.

2007
全球限量发行珍藏版

COOL BOY GAMES
www.subor.com.cn

出品公司：中山市小霸王教育电子有限公司/福州外星科技电脑有限公司　地址：广东省中山市三角镇蟠龙村小霸王工业园小霸王教育电子有限公司　电话:0760-8813710　8927803　传真:0760-8923097　网址:http://www.subor.com.cn

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 星夜 美编 NINA

TAKE CONTROL

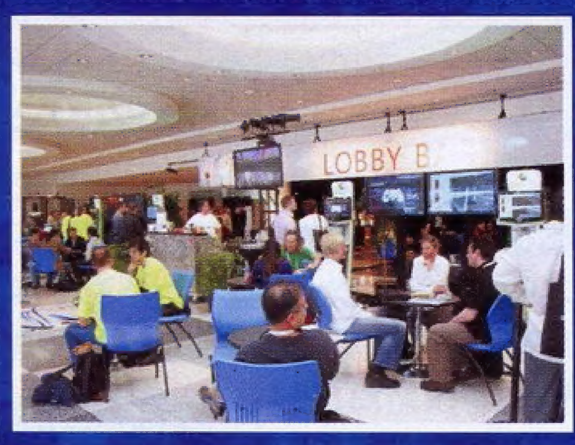
掌握未来

聚焦2007游戏开发者大会

每年三月份在美国召开的“游戏开发者大会”(Game Developers Conference，以下简称GDC)一直被认为是E3展的热身，由于今年E3展规模萎缩，GDC的重要性大大提升。每年GDC的出席人数一般为一万余人，虽然展会规模比E3、TGS等小得多，但由于出席者一般都是游戏开发者，且平均从业经历为7.5年左右，平均制作或出版过的游戏达9.5款，有这一万多名业界精英出席的GDC其重要性可想而知。

“GDC2007”的举办地与前年一样选择了美国旧金山的莫斯克尼会议中心，该场馆的西厅、北厅和南厅全部动用，举办时间为当地时间3月5日～9日。与去年一样，GDC2007的会议数量有大约400场，最受人关注的是SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森，以及任天堂首席制作人宫本茂的基调演讲。微软虽然没有基调演讲，但却是GDC最大的赞助商，会场各个角落都可以看到微软的宣传海报和LOGO。令人遗憾的是，GDC2007的内容虽然与往年一样丰富，但大多数都是仅仅面向少数业内人士的内部演示，《杀戮地带2》等重头作品的最新演示都要求记者签署保密协议，需要等到发行商规定的时间才能正式公开。

由于人们对GDC的兴趣正在迅速提升，主办方表示明年GDC的展厅规模还将进一步扩大。GDC2008将于2008年2月18～22日期间在旧金山莫斯克尼会议中心举办。



SCE全球制作室总裁 菲尔·哈里森基调演讲

主题 **游戏3.0：第三代游戏的开发与创作**

在GDC2007召开之前，菲尔·哈里森表示将会在其基调演讲中公开重头内容，人们纷纷猜测所谓重头内容将会是PSP改良版机型或者《杀戮地带2》。然而在本届GDC上没有任何PSP改良版的消息，却有一位SCE发言人表示他们认为PSP目前不需要改良；《杀戮地带2》虽然确实展出了实际游戏画面，但仅限内部参考，SCE并未做好公布的准备。尽管如此，哈里森的演讲仍然不乏重头内容，那就是被他称为“游戏3.0”的PS3网络服务——Home。

“游戏3.0”的概念来自IT业热炒的“Web 2.0”，指的是围绕用户自身的各种网络互动服务，这些服务以用户自己创造的内容为核心，强调互动性，例如在去年像超新星般爆发的YouTube视频网站。“游戏3.0”的精髓就在于让玩家投入网络世界自己创造新的娱乐内容。哈里森表示，目前在北美已经有50万用户注册了PS3的网络服务，约占北美PS3用户的50%，这样的发展速度已经比多年来稳扎稳打的Xbox LIVE快得多。借鉴了任天堂的Mii和Xbox LIVE的成就系统的Home将成为PS3网络服务的重大进化，将于4月内测、秋季推出的这种“Home”网络服务将会让玩家进入一个真正的网络虚拟世界。哈里森对该服务充满信心，认为玩家没有理由不加入到如此丰富的网络大家庭中。

www.plumbook.cn

Home 玩家的家，游戏的3.0时代！

Home是一个虚拟网络世界，也是电视游戏业的全新商业模式，其基本概念与目前PC上一些生活化的网络游戏类似，也可以说是《模拟人生》的网络化。玩家可以用各种方式在这个虚拟世界中获得新道具甚至新房屋，例如购买新的游戏就有可能获得新的道具。此外，索尼希望玩家在Home中的化身能够有机会出现在上市销售的零售版游戏中。Home的概念与美国著名PC网络游戏《Second Life》非常相似，不过哈里森表示，《Second Life》中的一切都是玩家创造的，但在Home中，玩家还可以享受到索尼和第三方提供的丰富内容。此外，《Second Life》的管理混乱，充满各种外挂程序，甚至成为人们寻找性伴侣的工具，但Home会依靠索尼的集中控制带来一个纯净的世界，通过社区管理员确保玩家不会受到恶意骚扰。

PS3是一部以出货过亿台为目标的游戏机，因此要实现如此丰富的一个网络世界，所需的服务器数量也将会是非常惊人的，索尼目前并未公布Home的服务器同时可以容纳的最高人数，不过索尼表示会通过智能分组的方式让玩家与自己的亲朋好友分在同一个服务器。

▲Home的内测预告网站已经上线。

Home深入解剖

Play in your world, live in ours!

“Live in your world, play in ours！”（生于此世，游于彼世）是PS2的一句著名广告词，而在Home推出后，这个广告词换为“Play in your world, live in ours！”或许会更为精确——玩在你们的世界，活在我们的世界——这就是Home带给所有PS3玩家的虚拟世界。Home将会通过免费下载的方式向所有PS3玩家提供，下载并安装后，玩家可以从PS3的主菜单（交叉媒体条）直接进入Home的世界。首先需要提醒的是：Home不是网络游戏，它是你的游戏生活的拓展。

下面，欢迎你来到索尼的游戏世界！

网络生活攻略一：创造自己的化身

在进入网络世界之前，你先要为自己创造一个化身。Home的主界面被设计成PSP主机的形状，各种主要功能以PSP主界面的方式呈现，选择相应的图标即可进入更为详细的功能菜单。选择了角色定制的选项后，即可对人物性别、体型、头部、四肢、服装、饰物等进行定制，这种人物定制系统相信多数玩家都不会陌生。

▲通过设计成PSP状的菜单进入各主要功能界面。

▼可以选择定制的选项很丰富，这里仅仅是其中的一小部分，通过更为细微的调整，玩家完全可以创造出一个逼真的自己的形象。

网络生活攻略二：游戏大厅

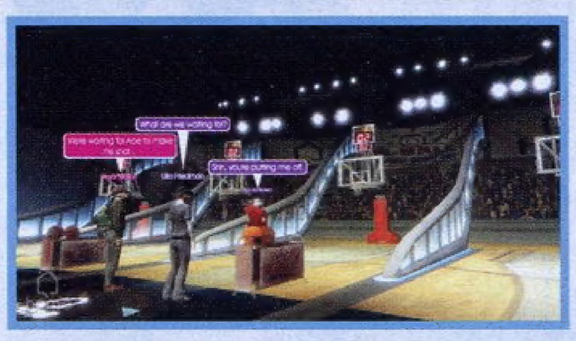
游戏大厅是玩家进入Home后看到的第一个地方，这是与世界各地的玩家们交流的地方，玩家可以在第三人称视点和第一人称视点间切换。大厅的墙壁上挂着各种游戏广告，甚至还有大屏幕即时播放各种游戏预告片。碰到伙伴或陌生人时可以用手势和表情动作打招呼，也可以选择预先设定的简单对白，或者调出软键盘输入文字，当然也可以用外接键盘，甚至还可以进行语音和视频聊天。

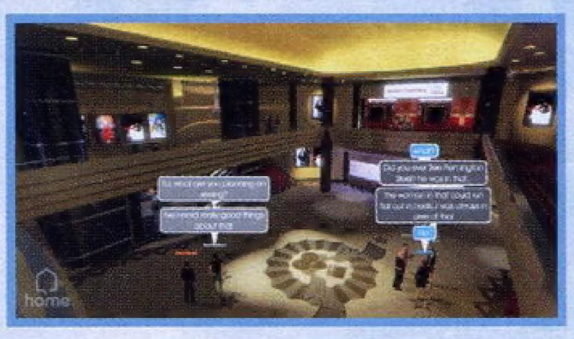
▲这里就是游戏大厅，注意墙壁上的广告，除了图片广告外，还有各种预告片广告，让场景充满动感。即时播放的预告片体现了PS3的主CPU“CELL宽带引擎”在多媒体处理方面的优势。

网络生活攻略三：公共娱乐中心

除了游戏大厅外，Home中的公共交流场所还有很多，例如公共娱乐中心。这里相当于各种迷你游戏的集中地，例如在哈里森的演示中可以看到即时操纵台球、保龄球、街机游戏等。娱乐中心的所有娱乐设施几乎都是可以实际游玩的。还有一个已知的公共场所是电影院，电影院里播放的主要是预告片，而根据今后服务的深入，将有可能播放完整的影视内容，当然具体执行和收费方式未定。

■电影院内部，银幕上播放的是电影《生化危机3》的预告片。

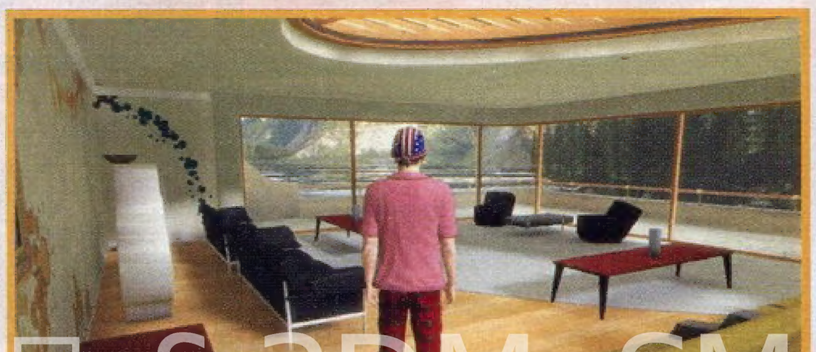

▲公共娱乐中心的各种娱乐项目。



▲电影院外还可以与其他玩家交流沟通。

网络生活攻略四：家

索尼会为每个登陆Home的玩家赠送一套最基本的住宅，以及一套基本的家具和电器。玩家可以任意设置墙漆风格和家具电器的摆放位置，墙壁上可以贴海报，墙壁上的画框是可以更换图案的，玩家可以上传任何一张保存在PS3硬盘中的图片作为画框中的画像。整个过程非常简单快捷。哈里森现场演示时给人群拍了张照片，然后只用了几秒钟就把这张照片变成了家中的壁纸。家中的所有电器都是索尼的品牌，例如Bravia彩电，家中的彩电自然也可以用来收看预告片。


▲登陆Home，这套依山傍水的湖景公寓就是你的了！

3DM-SMV
www.plumbook.cn

Home的商业模式

Home服务基本上是免费的，但完全免费地经营规模如此庞大的网络服务是不大现实的，因此索尼相信会通过其他方式从中盈利。Home将会采用当前PC网游业流行的道具收费制，即Home中的各种特殊道具是需要付费的，例如向玩家提供的豪宅，还有个性化的服装等细节内容，这些内容可以在PS3网络购物服务PlayStation Store中购买。

还有一个重要的盈利渠道是广告。Home是面向所有PS3用户的网络服务，因此也将成为游戏发行商很好的广告投放平台。从目前公开的Home的设计中可以看到，索尼已经预留了很多广告空间，例如各种公共场所的海报和播放预告片的屏幕都是很好的广告投放场所。并且索尼还为一些游戏发行商提供了游戏主题区，在那里可以通过各种方式预览该厂商的各种新游戏。

有趣的是，索尼还借鉴了微软Live Anywhere的概念，试图将Home打造成一个跨越多平台的网络服务，除了PS3外，今后可能会扩张到PSP和手机上。在初期，玩家不能通过Home直接进入游戏，而是要先退出Home再手动进入相应的游戏。但在未来，玩家将可以直接与好友们在Home的世界中相约，并在这个虚拟世界中直接进入游戏。另外，玩家可以通过网络上用户之间的物品拍卖获利。

索尼表示，4月份他们将会邀请1.5万人进行内测，第一轮测试将会持续到8月份，然后开始进行有5万人参与的公测。Home的容量预计不到500MB，目前暂定于10月正式上线。Home中的游戏大厅最多只能64人同时存在，这些游戏大厅就像聊天室一样分为多个区域多种主题，玩家可以选择进入。

网络生活攻略五：炫耀战绩

与Xbox LIVE一样，PS3也将有游戏成就的概念，而Home中的家就是炫耀战绩的最佳场所。这里可以成为小型聚会的举办地，你可以在举办聚会的时候播放存储在硬盘中的音乐；这里也可以成为公会交流的地方。Home中还准备了让玩家炫耀战绩的地方，（Hall of Fame）你在游戏中获得的战利品都会陈列在那里。

■图中文字仅供参考，目前SCE并未公布Home的中文支持。

网络生活攻略六：进阶指南

在网络世界里也是有穷富之分的，除了标配的房子和家具外，有些玩家可能还想在这个虚拟世界里过上富豪的生活。通过在Home中的奋斗，你将会获得豪宅、豪华家具和各种有趣的道具。如何奋斗？具体内容索尼并未公布，不过相信要想在Home中获得豪宅是需要玩家投入真金白银的，当然也有可能是根据玩家的成就、在线时间、游戏排名等获得这些豪华设施。

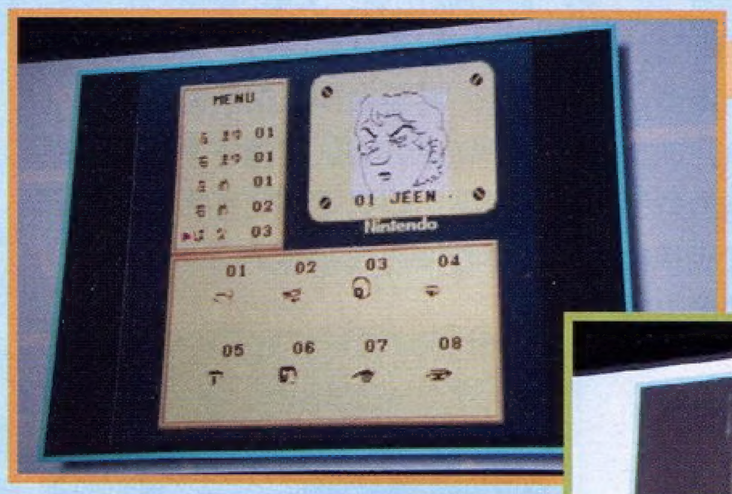
任天堂情报开发本部长 宫本茂基调演讲

主题 创造性理念

去年任天堂社长岩田聪在GDC上发表了基调演讲，今年则是由宫本茂以游戏开发者的身分介绍了Wii的创造性理念。就在基调演讲召开的前一天，宫本茂刚刚获得了“游戏开发者选择奖”的终身成就奖，因此此次演讲备受关注。在宫本茂基调演讲召开的20分钟前，莫斯克尼南厅会场外的整个街区就已经被等待的人群团团围住。

宫本茂回顾了他超过25年的游戏生涯，感慨过去推出的一些游戏大作，并表示进入2004年后，游戏业出现了一些变化，《GTA》、《光环2》等超大作让游戏业的整体销售额提升，却也同时让游戏产业的声誉受损。由此，宫本茂提出了任天堂的“异质理念”。对于一款游戏产品成功与否，宫本茂更看重的是该产品是否拓展了新市场。为此，宫本茂提出了“妻子感叹槽”（Wife-o-meter）的概念，即一款游戏对于妻子的吸引力。宫本茂的妻子从来不玩游戏，甚至《俄罗斯方块》也无法吸引她，但《动物之森》却让她拿起了手柄，当Wii出现时，宫本茂的妻子已经完全沉迷于游戏了，甚至还用Mii系统设计了全家人的形象，并用其来玩《Wii Sports》。

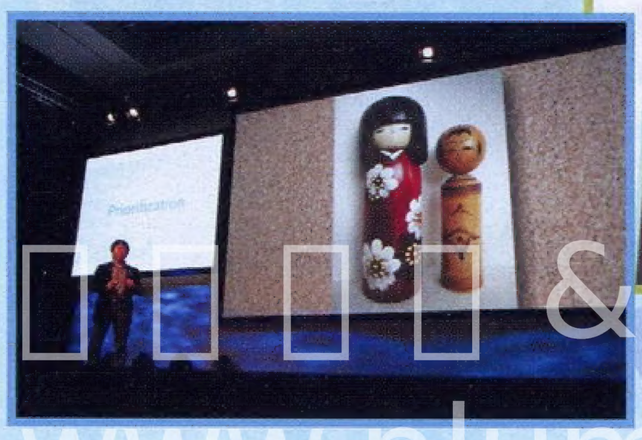
宫本茂还透露了Wii的开发过程，以及Wii遥控器手柄的几款设计原型。宫本茂表示这款手柄的设计是任天堂社内高度紧密协作的成果，任天堂为其投入了三个团队，分别负责开发新作、研究经典系列



◀ 任天堂曾经为FC磁碟机设计了这么一套简单的人物面部定制系统。

▼ 宫本茂曾经为N64的磁碟机（64DD）设计了一套类似于Mii的人物定制软件，可惜该软件最终随着64DD的惨败而胎死腹中。

◀ “Mii”圆头圆脑的人物形象灵感来自日本传统工艺“小芥子”（一种木偶工艺）。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

在Wii上的拓展性以及辅助第三方。宫本茂还介绍了根据京都著名诗词博物馆“时雨殿”制作的游戏，以此表现超越传统游戏概念的全新理念。

宫本茂的整个基调演讲的过程中并没有公布什么新内容，但是透露了不少有趣的内幕花边。在演讲的最后，记者提问NGC发售前在任天堂Spaceworld展会中公开的《马里奥128》到底何去何从，宫本茂说，其实《马里奥128》从来都不曾存在，当时只不过是为了演示NGC的性能。不仅如此，他说多数游戏开发者们其实已经玩过这款游戏了，因为它最后变成了《皮克敏》。此外，《超级马里奥 银河》中的星球舞台在某种程度上也可以说是《马里奥128》的复苏。

▲Wii遥控器手柄的设计原型之一，采用了可旋转式造型。

▲这个大红色圆盘是什么？这也是Wii“手柄”的原型之一喔！中间的黄色的星是按键。

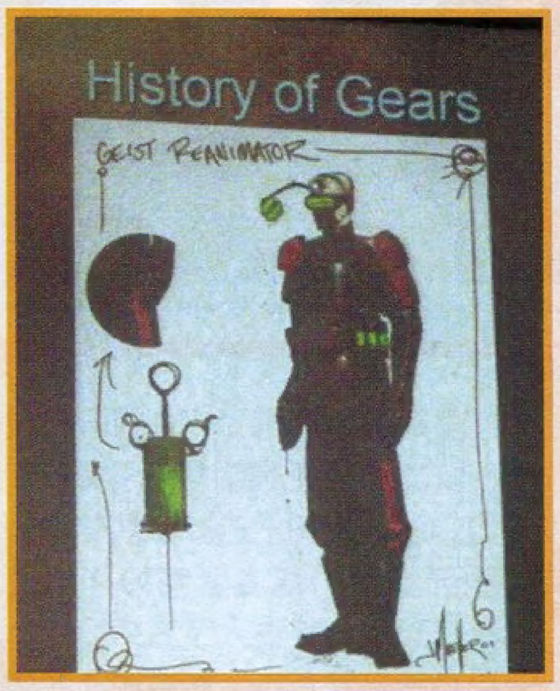
GDC2007新闻荟萃

GDC将于中国举办

随着中国游戏市场的膨胀，以及国内游戏代工产业的迅猛发展，中国的游戏从业人员数量也在激增。为此美国游戏开发者大会的主办方决定打造一个中国的GDC。3月6日，GDC的主办方CMP Technology与IDG(国际数据集团)宣布将会共同举办中国游戏开发者大会(Game Developers Conference China，GDCC)，首届GDCC将于8月27～29日期间在中国上海举办。

“中国游戏开发者大会已经是姗姗来迟了，从长远来看，亚洲市场潜力巨大，西方游戏开发者也可以通过这一机会深入了解中国游戏市场。”IDG Asia总裁兼CEO Hugo Shong说。

《战争机器》开发内幕



▲《虚幻战争》的敌人设定图：Geist。

作为本届GDC的头号大作，《战争机器》的开发讲座自然成为焦点。制作人CliffyB借此机会重申，他正在打算开发《战争机器2》，结合之前微软方面透露的消息，看来《战争机器》是三部曲的消息应该是确定无疑的。

讲座的内容主要围绕《战争机器》的开发秘闻，CliffyB还公开了一些珍贵的设定图。《战争机器》最初的代号是《虚幻战争》(Unreal Warfare)，原本是《虚幻竞技场2004》的外传，也是一款FPS游戏，其中敌种族的名字叫做“Geist”，不过这个名字已经被任天堂的某NGC游戏注册。《战争机器》的灵感主要来自3款游戏，最大的影响来自《生化危机4》，其次是Namco于2004年推出的《杀戮开关》，该作中使用掩体逐步推进的战术成为《战争机器》的典型特征。另外一款游戏是经典街机游戏《希特勒复活》。对于《战争机器》中仿佛战地记者实拍录像的奔跑镜头特殊处理，CliffyB将其称为“CNN式镜头”。

CliffyB在游戏开发过程中还放弃了不少创意，例如“战斗金钱”系统，可以用战斗中获得的金钱购买新道具。另外一个系统是“士气槽”，被兽族火力压制越久，我方队员的士气就会降低，如果长期不前进，甚至会有队员自杀。此外，《战争机器》的队友指令系统原本相当复杂，但考虑到可能会破坏动作节奏最终还是被放弃了。

▲游戏中的敌人原本并非兽族，而是这种更具科幻色彩的全副武装的士兵。

《乐克乐克》登陆PS3

▲这张简单的草图就是《乐克乐克》的雏形。

在新公布的PS3网络服务Home中有一个板块叫做“Hall of Fame”，这里是玩家游戏战利品的陈列馆，而在SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森演示“Hall of Fame”时无意间透露了一款新作的存在。

哈里森演示的“Hall of Fame”战利品中有《抵抗》等已经发售的游戏，也有《龙穴》等已经公布的游戏，而在这些游戏中还有一个可爱的身影，那就是《乐克乐克》，这就暗示着《乐克乐克》的PS3版可能正在开发中。随后在《乐克乐克》制作人河野力的演讲中也进一步暗示了PS3版《乐克乐克》的存在。河野力透露，《乐克乐克》的创意来自他在2004年春季用PDA画的一个简单的概念图，而现在他已经在构思续作的开发。在续作中他将会应用高级的物理计算技术以及群体AI技术，游戏中的画面和音乐应用也将有很大的变化，最重要的是，这款游戏将会有全新的玩法。在会后的记者问答中，有人提问：“全新的玩法是否意味着采用PS3六轴手柄的动作感应技术？”对此河野力不予置评，但他神秘地说：“我不会让我们支持者的希望落空。”

水口哲也2款新作开发中

3月7日，Q Entertainment社长水口哲也在Palomar酒店出席座谈会，席间公布了将于年内推出的Xbox LIVE Arcade游戏《音乐爆破极限版》(Every Extend Extra Extreme，简称E4)的最新影像，同时透露目前正有两款著名游戏系列的续作正在开发中。

“如果让我制作一款《Rez》的续作，我将会采用高清晰度、高端的画面质量和音质。”水口哲也的这句话似乎暗示着《Rez》的续作正在开发中。而当问到是否会为Wii开发游戏时，水口哲也说：“如果让我开发一款《太空频道5》的新作，该作也同样会强调高端的视听体验。”由于《Rez》和《太空频道》是当年水口哲也还在世嘉任职时开发的作品，其版权都掌握在世嘉手中，因此要开发这两款游戏的续作需要与世嘉合作，而水口哲也宣称，最近他与世嘉之间的合作越来越愉快，世嘉带来了很多可能性。最后水口哲也说：“很快Q Entertainment就会公布重要作品。”

▲座谈会中演示的《音乐爆破极限版》画面。

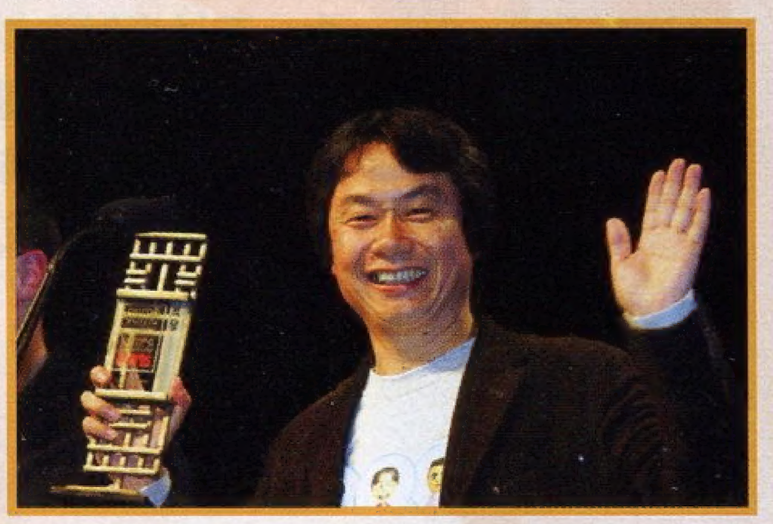
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《战争机器》席卷GDC大奖

每年的“游戏开发者选择奖”(Game Developers Choice Awards)也是游戏开发者大会的一大看点，该奖项由国际游戏开发者协会(IGDA)的游戏制作人员们评选而出，能够从专业的角度评比一款游戏的品质，今年是该奖项设立以来的第7年。

担任颁奖仪式主持人的是DoubleFine工作室(《脑航员》开发商)的总裁Tom Schafer。Schafer一开始就展现了他的幽默天赋：“自从第一个游戏原始人10年前开发了第一款原始游戏，像我这样的一大批设计者们开始沉浸到它的毒品、女人和魔力之中。”

与此前在拉斯维加斯颁发的“游戏业奥斯卡”IAA大奖一样，《战争机器》成为本届GDC大奖的最大赢家，一举获得了年度最佳游戏奖，最佳技术奖和最佳视觉艺术奖。而本次颁奖礼的头号风云人物则非宫本茂莫属。之前召开的IAA颁奖礼中，前美国任天堂总裁荒川实和霍华德·林肯获得终身成就奖，如今宫本茂也在GDC上捧走了终身成就奖的奖杯，宫本茂在领奖时赢得了全场的热烈鼓掌。另外一个令人肃然起敬的制作人是《俄罗斯方块》的制作人Alexey Pajitnov，1985年他创造《俄罗斯方块》时仅获得了十分微薄的报酬，但该作后来的销量达到了数千万套。为此IGDA为他颁发了“第一企鹅奖”，以表彰其对游戏业的创新做出的突出贡献。《大神》、《Wii Sports》和名不见经传的作品《Line Rider》一起获得了创新奖。其他非游戏奖项获得者包括：新锐游戏制作室奖得主Iron Entertainment(代表作《Titan Quest》)、特立独行奖得主Greg Costikyan(来自Manifesto Games公司)、团体贡献奖得主George Sanger(著名作曲家)。



2007游戏开发者选择奖获奖名单

奖项	游戏名	开发商/发行商
年度最佳游戏	战争机器	Epic Games/微软
最佳音乐奖	吉他英雄II	Harmonix/RedOctane
最佳角色设计	大神	Clover/Capcom
最佳游戏设计	Wii Sports	任天堂
最佳技术	战争机器	Epic Games/微软
最佳视觉艺术	战争机器	Epic Games/微软
最佳剧本	塞尔达传说：黄昏公主	任天堂

▲现年51岁的《俄罗斯方块》生父Alexey Pajitnov。

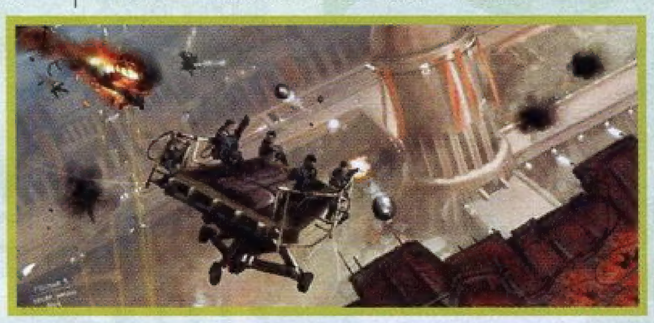
《杀戮地带2》实际画面内部演示

除了Home网络服务外，本届GDC最让人关注的内容当数《杀戮地带2》，虽然只是内部演示，但索尼毕竟将这款传奇大作的真面貌展现在世人面前。索尼表示将于今年7月召开的新E3展上正式公开该作的实际画面，并且很可能将会展出试玩版本。

索尼先是演示了PlayStation Edge开发套件，索尼希望通过该套件帮助游戏开发者提高PS3游戏的开发效率。接着SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森说，他要演示一款利用该工具优势的游戏，在开始演示之前，哈里森特别强调：该DEMO仅仅用来表现技术，并非游戏本身。

哈里森演示的游戏正是人们望眼欲穿的《杀戮地带2》(暂名)。虽然演示的仍然是影像，但已经可以确定是即时演算的画面。影像中可以看到士兵在城市街头奔跑，到处都在发生激烈的战斗。在一个室内的战斗场面中可以看到士兵将厨房里的一切全都打得面目全非，体现了本作场景的可破坏程度很高。在另外一个片段中可以看到一个士兵将敌人用来掩护的掩体打爆。在一个室外战斗场面中可以看到标准的步兵战，以及驾驶坦克射击的画面。

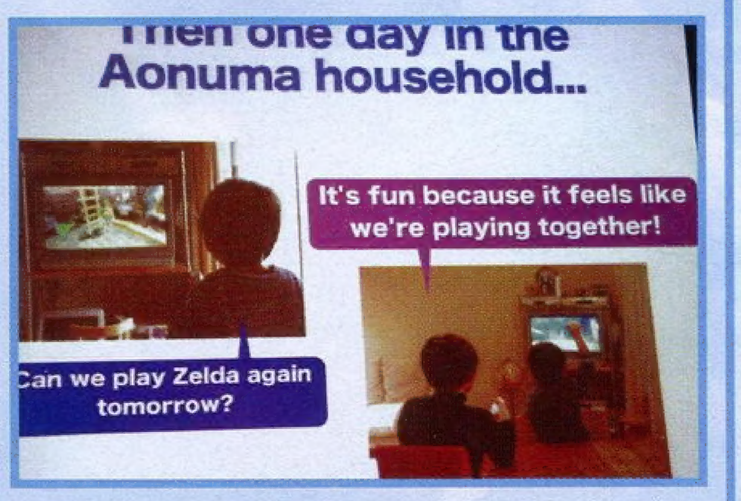
这段影像强调的是各种技术，在一个画面中可以看到对仓库窗户的肆意轰炸破坏，另一个画面中可以看到光线从建筑物被炸开的口中射入。这些破坏和光线效果可以说是次世代的《黑煞》。另外本作似乎还采用了类似《黑客帝国》的慢镜头特效。这段影像最让人惊讶的地方在于室外场景的广阔庞大，虽然人物动作不像之前的CG动画那么惊人，但哈里森暗示本作的实际画面会比目前演示的更加出色。



▲以上画面为《杀戮地带2》的设计概念图，并非此次演示的画面。

青沼英二讲述《塞尔达》的秘密

GDC的主要内容在于各著名游戏制作人参与的研讨会，其中“《塞尔达传说》系列”制作人青沼英二主讲的“塞尔达传说：砂漏的黄昏反思”备受关注。青沼英二不仅借此机会公开了NDS版《塞尔达传说：幻影砂漏》的最新信息，还透露了有关该系列游戏的鲜为人知的秘密。



▲青沼英二的妻儿都对《黄昏公主》产生了浓厚兴趣，表明该作已经成功开拓了新市场。

青沼英二透露，2002年在NGC上推出的《塞尔达传说：风之杖》差点成为系列的灾难。该作虽然在日本评价很高，欧美方面的销售情况也较为理想，但在日本国内却面临叫好不叫座的境地。任天堂高层将此视为严重事态，开始着手研究对策。任天堂认为普通大众正在远离游戏，这就是日本业界苦恼已久的“玩家流失”现象，为此任天堂提出了用新玩法重振游戏业的目标。

另一方面，《风之杖》的低龄向画面风格也疏远了欧美青少年玩家，因此任天堂决定为他们带来一个真实风格的林克。青沼英二说：“如果无法让北美玩家满意，《塞尔达》将就此终结！”因此原本被作为《风之杖2》进行开发的续作变成了《黄昏公主》。此外，青沼英二还需要更大的创新才能拉回流失的玩家，因此他向宫本茂提议将《黄昏公主》转移到Wii上。

最让人意外的是，Wii版《黄昏公主》刚投入开发时其实是打算将战斗系统设计成第一人称视点，让玩家能够真正化身为林克挥舞手中的手柄战斗。最后随着青沼英二对Wii了解的深入，才将《黄昏公主》改成了现在的模样，并且得到了宫本茂的盛赞，称其为“120%的《塞尔达》”，认为它已经成为“超越《时之笛》的杰作”。

www.plumbook.cn

星球大战 原力释放

去年E3展上，LucasArts公布的一系列新技术搭配《星球大战》新作DEMO引起了轰动，乔治·卢卡斯的特效工作室工业光魔所使用的电影特效开发工具被真正应用到游戏之中。不过当时这些内容仅限于内部演示。在GDC2007上，采用全新技术的《星球大战：原力释放》终于正式公布，这是PS3和X360上的第一款《星球大战》，将会采用LucasArts研发多年的次世代技术，在次世代主机上释放《星球大战》的真正力量！

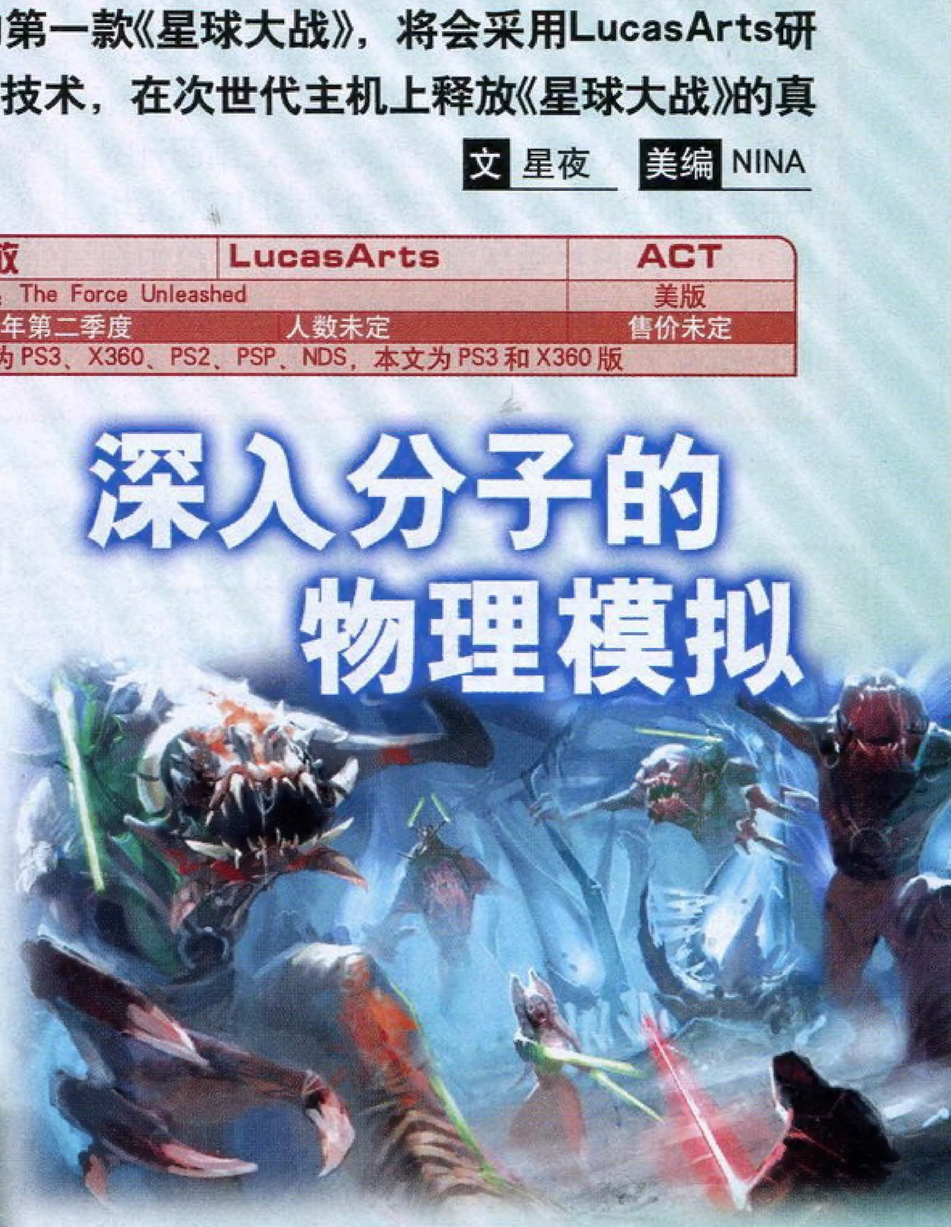
文 星夜 美编 NINA

星球大战：原力释放	LucasArts	ACT
多机种	Star Wars：The Force Unleashed	美版
	预定 2008 年第二季度 人数未定	售价未定
	对应平台为 PS3、X360、PS2、PSP、NDS，本文为 PS3 和 X360 版	

尽情释放原力！

与以往的《星球大战》相比，本作的主题黑暗得多，玩家的任务就是消灭所有碍事者。正如游戏副标题所示，尽情释放原力是战斗的要点，游戏将会充分表现原力的强大破坏力。游戏过程中玩家将会前往《星战》电影中的各个经典地区，例如垃圾行星Raxis Prime将会成为完美的“原力释放地”。各个绝地武士将会成为各关卡的BOSS，例如在一个TIE制造工厂里，玩家的目标是打倒Kota将军。原力的类型有四种：隔空取物、闪电、推动和全范围反弹。游戏刚开始时只有一种基础能力，通过在游戏中的不断使用会逐渐升级。当然玩家也可以使用光剑战斗，不过强大的原力才是战斗系统的要点。

深入分子的物理模拟



本作主要采用了两种最新技术：DMM和euphoria。由Pixelux公司研制的DMM技术能够模拟各种物质的真实物理特性，例如木材、金属、草、肌肉等，并且模拟的真实度据称能够深入到物质的分子，木头可以被打成细碎末，金属可以扭曲变形或者留下凹痕。NatrualMotion公司研制的euphoria技术让NPC能够对环境做出真实的反应，例如在地面倾斜时，他们会自动调整自身的重心，而躲避危险更是他们的本能。

黑武士的救赎

游戏故事发生在《星战前传3》和《星球大战》之间，帝国在各个星系展开大清扫行动，消灭残留的绝地武士，巩固其银河系的统治地位。玩家将会扮演一位无名的原力掌握者，向其传授力量的正是大反派达斯·维德。不过主角似乎并非自愿为维德卖命，而是受到了他的控制。

乔治·卢卡斯本人积极参与了本作的剧本编写，剧情的主题是“救赎”。在执行消灭绝地武士的任务中，主角有四种核心力量。而这些力量的组合使用将会获得经验值，从而令能力不断提升。目前已经公开的一些主要角色包括：主角的私人飞船驾驶员Juno Eclipse、Togruta战士Shaek-Ti和使用两柄光剑的Zabrak女性Maris Brood，还有一位是传统型绝地武士Kota将军。

▶采用特殊技术进行渲染的画面，整体风格与设定原画非常接近。

3DM &3DM.SN
www.plumbook.cn

■同巨大章鱼Boss的战斗成为《科南》游戏演示的最大亮点。

■游戏主人公造型与《科南》漫画版完全相同。

科南	THQ/Nihilistic	ACT
多机种	Conan	美版
	预定 2008 年初 1 人	59.99 美元
	对应机种包括 PS3、X360	对应玩家年龄：17 岁以上

CONAN

科南向你展现野性最原始的张力！

随着机能的提升，游戏厂商拥有更大的余地去发挥他们天马行空的创意和表现。虽然《科南》现在还处在早期游戏开发阶段，但画面表现已经达到了令人满意的程度。整体画面力图向漫画效果靠拢，如果仔细看会发现人物边缘都渲染有黑边，用以表现漫画中那种粗线条效果。魁梧的骨架、如雕塑般的肌肉、一头乌黑的长发……这些都是科南的标志，游戏对人物的刻画达到了前所未有的高度，如此精致的人物建模必定让熟悉科南形象的人第一眼就热爱上这款游戏。除了人物异常饱满外，游戏在场景上同样相当考究。由于《科南》原著的世界观相当庞大，所以玩家将体验到众多奇幻场景截然不同的精彩。现阶段游戏演示版包含了4个地区，分别是室外原始丛林、不死族圣坛、黑暗的废墟以及一个海船上的BOSS战，从这些演示已经可以清楚地看到本作场景制作得异常细致。其中一个毒蛇雕像盘踞的古老寺庙忠实再现了电影版中的宏大场景。据开发商称游戏将涉及六大西伯莱世界，其中又包含24个小关卡。

■游戏中还能使用出各种投技。

■在打斗过程中，游戏将配合各种特效来表现刀光剑影。

向《战神》与《忍龙》的致敬

开发商直言不讳地表示《科南》的很多灵感来自当前ACT颠峰之作《战神》与《忍龙》，但是在气氛的营造上《科南》将会更加狂暴、更加残忍。厂商赋予了主角科南100多种打击方式，在多达20余种各色兵器的配合下，招招见血已经是家常便饭。为了营造出野蛮世界的残酷和血腥，厂商还专门开发了一套“断肢系统”，敌人身体在遭到科南重创时做出的身体反应会比过往游戏更加丰富。类似砍下头颅、折断肢体的镜头表现也是交代得异常细致，甚至到了有点过分的程度。如果玩家乐意可以从敌人那里(无论死活)获得任何武器和防具，还可以双手持武器进行战斗。随着战斗的进行，科南将会获得新的特殊技，并且还有机会进入“死亡之歌”状态，战斗能力会在一定时间内大大提升。与场景的互动也是《科南》强调的地方，比如直接捣毁敌人赖以躲避的高台，甚至用手中的火把烧掉敌人的据点等等。

■游戏对流血的刻画一点都不吝啬，有恐血症的玩家只好回避了。

《科南》的历史背景

各位喜爱动作游戏的玩家最近一定会注意到这款作品，它就是我们今天要推荐给大家的全新次世代动作游戏《科南》。本作以著名奇幻小说家罗伯特·E·霍华德的小说《剑上的凤凰》为背景，将各位玩家带到一个充满传奇色彩的蛮荒时代，科南就是原著小说中塑造的主角。提到罗伯特·E·霍华德这个名字在国内可能知道的人不多，但在国外他却是一位重量级人物，他在奇幻文学发展史上的地位甚至可与《指环王》的作者托尔金相媲美。托尔金开创了主流奇幻文学，而霍华德则是剑与魔法奇幻文学的创始人。由该小说改编的科南电影拥有大量的支持者，科南相关漫画更是风靡美国近70年，但就是在改编游戏方面未能获得高评价。这次是由原《星际争霸：幽灵》（中途取消开发）开发商Nihilistic投入巨大人力物力打造的ACT版《科南》将很有希望打破这一僵局。

文 ACE飞行员　美编 NINA

■用火把将敌人与高台一同焚烧掉。

花絮

如今的美国加州州长阿诺德·施瓦辛格的成名作之一《野蛮人科南》就是根据小说改编的第一部科南电影。CCTV曾经播放过这部出品于1982年的电影，它不但让更多中国人了解了施瓦辛格，也让更多人有机会了解科南的故事。《野蛮人科南》是笔者最喜欢的阿诺电影之一，推荐读者们观看。

Plumm&3DM-SMV
www.plumbook.cn

战犬	Techland	FPS
X360 Warhound		美版
预定 2007 年第四季度	1 人	售价未定
对应周边未定		

金钱意味着生命！

完成任务可以获得金钱，卖掉在游戏中获得的各种武器道具也可以获得金钱。由于玩家同时携带的武器数量有限，因此但凡有多余的武器，还是卖掉比较适合。金钱的用途不仅仅是购买更强力的武器和载具，某些艰难的任务还需要额外的开支。在任务开始之前的准备阶段，除了添置武器弹药和载具外，还可以花钱购买重要情报。不要小看情报的作用，如果你肯花钱，甚至可以买到敌人所在地的卫星拍摄照片，以及当地敌人的部署情况，有了这些资料将会让任务的进行事半功倍。此外，玩家还可以用钱给自己留一条后路，只要有钱，你可以在疏散点安排一架直升机，这样当目标解决时，就可以用直升机轻松逃脱；如果手头不够宽裕或者太吝啬，就要在敌人的追捕中逃到村边的小路，搭上村民的破车提心吊胆地逃离。

游戏中除了会碰到敌人外，还有可能碰到其他雇佣兵。雇主可能在聘请你的同时还聘请了其他雇佣兵同时执行任务，这时他们就是你的同伴，但也有可能碰到敌对的雇佣兵。例如某雇主派你刺杀某人，而此人可能会聘请雇佣兵当保镖，对付这些敌对的雇佣兵将会比普通敌兵难得多。

媲美《孤岛危机》！

《战犬》采用的Chrome Engine虽然没有Cry Engine 2那么出名，但在本届GDC上展出的最新DEMO却不能不让人联想到《孤岛危机》，茂密的丛林和各种景深和模糊效果都与《孤岛危机》中那个葱翠的小岛如出一辙。

在《战犬》中玩家扮演的是转战于世界各地的雇佣兵，不断接受各种客户的委托，为了金钱可接受任何危险的任务。玩家的技能主要有三种，分别是登山、机械和武器，这些技能会随着游戏的进行而不断提升，提高登山能力可以在危险的山脉地区更好的完成任务，提高机械能力可以维修汽车，提高武器能力就可以使用更多重型武器和爆炸物。

▲房子在坦克的轰炸下倒塌，本作的场景破坏效果十分出色。

▶ 茂密的丛林将会成为玩家重要的战斗舞台。

文 星夜　美编 NINA

战鹰

确定以蓝光光碟形式发售！

前段时间来自各消息渠道传闻指出，PS3热点作品《战鹰》将不会推出零售版，游戏将仅通过PS3网络服务器提供付费下载。更有消息称《战鹰》将彻底取消单机模式，全部游戏内容都需要通过网络联机才能进行。然而一切的真相都在2007年游戏开发者大会上得以澄清，SONY官方发言人表示：之前的传闻是对我们发言的一些误解，当时我们只是想表示《战鹰》发售后将会提供更多下载内容使这款游戏更加丰富，而《战鹰》的正式版确定还是以蓝光光碟零售版的形式推出。

战鹰	SCE/Incog	STG
PS3 WarHawk		美版
预定 2007 年 6 月 1 日	1～32 人	59.99 美元
对应周边未定		对应玩家年龄未定

文 ACE飞行员

美编 NINA

游戏概况

《战鹰》不仅仅是一款大多数玩家印象中的飞行射击游戏，其实它更像是类似“《战地》系列”那样的复合射击游戏，只是游戏改为了第三人称方式进行。现在游戏的开发工作已经接近完成阶段。据称《战鹰》将在5大世界25个地图中进行战斗，可使用的武器超过20种以上。游戏将玩家分为2派，所以无论是空战和地面战，各种飞机和地面坦克等重型武器都将有2大种类供玩家选择。并且这些抢眼的大型武器都可以让玩家自己定义花色图案。本作有着丰富的等级评价制度，包括军衔、玩家特技、游戏时间等等，玩家只要投入战斗立刻可以看出自己对手的强弱。当然，游戏同样支持分屏战斗，不过游戏的重点还是放在网络对战上，《战鹰》可以支持32人同时联机对战是游戏的最大卖点。

▲驾驶武装吉普车的你协同坦克还有战机去和敌人火并吧。

▲《战鹰》的徒步地面战与其他同类游戏比起来好像就缺乏了特色。

DVD&3DMGSMV
www.plumbook.cn

质量效应

▶本作主角Shepherd，制作人将其称为「太空中的杰克·鲍尔」。

质量效应	Microsoft/BioWare	A·RPG
X360	Mass Effect	美版
	预定 2007 年 5 月 22 日　1 人	59.99 美元
	对应周边未定	

文 星夜　美编 NINA

▼在战斗中可以向队友下达指令。

《质量效应》将会是继《星球大战：旧共和国武士》之后，BioWare的又一个太空冒险史诗。而这款原创的三部曲游戏在规模上很可能将会成为有史以来最宏大的星际科幻RPG。

从GDC上演示的DEMO我们可以进一步确认，《质量效应》带给玩家的是一个完整的宇宙，不仅有众多的星球等待探索，而且游戏中的NPC们也都有各自的生活。他们会彼此对话，如果在一旁仔细听听他们的对话内容，可能会得到不少重要资料，他们甚至会在背后说你的闲话。有趣的是，本作的对话系统可以说是RPG历史上的一大突破，主角Shepherd在与NPC对话时有6个选项，选择的并非整句或者整段的话，而是一些关键词或者特定的情绪，然后系统再根据你的选择做出反映。并且你还可以打断别人的对话。

诺曼底号飞船是冒险的开始，也是玩家的行动基地。游戏一开始，外星人组成的精英组织Specter打算让Shepherd成为该组织的第一位人类成员，以显示Specter对各种族兼收并蓄的包容性。而要加盟Specter，还要经过该组织的能力评估，因此Specter派了一位专员与Shepherd共同行动。玩家的第一个任务是前往Eden Prime星球寻找神秘灯塔，灯塔中据说有来自远古种族Prothean的强大技术，人类第一次发现这种技术是在火星，他们发现这种技术对整个银河系都将有着重要意义，然而当Shepherd抵达Eden Prime时，灯塔却已经消失了。在这里，Shepherd碰到了会将人类变为丧尸的Geth种族，以及本作中最大的反派之一——Saren Arterius。

结束了Eden Prime的事件后，就可以搭乘诺曼底号前往整个银河系的数百个地点。BioWare表示，本作的主线流程在30～40小时左右，而如果你将所有地方都探索一遍，游戏时间可能会达到数百小时。

神鬼寓言2

神鬼寓言2	Microsoft/Lionhead	A·RPG
X360	Fable 2	美版
	预定 2007 年　1 人	售价未定
	对应周边未定	

令人感动的狗

微软在GDC展前召开的一个会议中，Lionhead制作室的Peter Molyneux对《神鬼寓言2》的最新技术特性进行了介绍，并演示了该作的测试关卡。Molyneux讲解的是本作的新系统——宠物狗。

Molyneux表示，《神鬼寓言2》不仅要带来一个史诗般的故事，还要让玩家在情感上融入到游戏中，因此他为玩家带来了能够并肩战斗的狗。玩家在游戏初期就可以得到狗，那时主角还只是个孩子。与主角一样，狗会成长、变老，这一点将会在它的外形上反映出来。玩家在游戏中无法直接控制狗，不过你所做的一切都会影响到它的行为，它总是会在附近跟随你的脚步，并且指引你注意一些有异样的地方。当它嗅到危险的气息时，就会跑到你前面朝着前方狂吠。在《神鬼寓言2》的自由世界中，狗充当着指引者的角色，Lionhead认为有了狗，前作的迷你地图已经不再必要。

狗的出现为《神鬼寓言2》增添了情感上的感染力。狗受伤时你可以为其疗伤，如果你将受伤的狗丢下，它会伤心地呜咽，并且镜头会切换到狗的视线，它黯然地看着你逐渐远去。虽然被主人抛弃了，但坚强的小狗还是会勇敢地寻找主人。几周后，那只被你抛弃的小狗可能会从某个地方的草丛里跳出来，再次出现在你的面前。这时它的伤可能仍未痊愈，但它会义无反顾地继续跟随残忍的主人。

Molyneux说，他现在在游戏中最喜欢做的事就是和小儿子及狗呆在一起，他可以和狗玩投球游戏，小狗总是会在他面前摇着尾巴，等着他投球。

文 星夜　美编 NINA

www.plumbook.com

我们的目标是征服银河系！

文 晴天 美编 NINA

自去年E3展上公开了一段游戏预告片之后，充分利用Wii体感操作的《超级马里奥　银河》很快就吸引住了众多FANS的眼球，虽然在之后的TGS展上也公开了一些游戏的信息，但游戏实质内容的东西却始终没有进行过多的透露。即便如此，本作从公布之日起就一直在欧美地区稳座Wii游戏期待榜的冠军位置，更让人惊喜的是，在今年的游戏开发者大会上，任天堂所公布的众多作品中再次出现了《超级马里奥 银河》的身影，而且官方也很厚道地给出了实际游戏中的操作演示，下面就让我们一起来看看马里奥这位超级大明星将会在浩瀚的银河中展开怎样的冒险吧。

超级马里奥 银河	Nintendo	ACT
Wii	Super Morio Galaxy	美版
	预定 2007 年内　1~2人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

多姿多彩的场景

游戏中的场景正如标题中的“银河”一样广阔，玩家的冒险舞台也正是其中特色各异的小行星，由岩石假面堆砌而成的石头堡垒、大量蛀虫繁殖的原木丛林、暗藏杀机的水底世界都会在游戏中悉数登场，而官方也宣布本作将是场景变化最丰富的一作，以往系列经典场景都会在重新包装后展现在玩家面前。

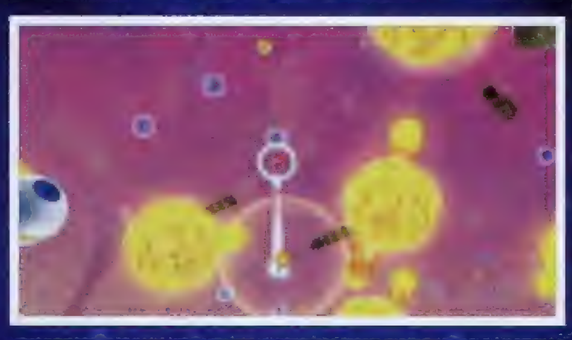
体验飞翔的快感

拥有超强喷射能力的“五芒星”是玩家经常会使用到的工具，利用它不但能够到达一些高台，在通往新区域的飞行过程中，周遭的景色也能一览无余，演示中一段火山爆发的场面即让人感到热血沸腾，绚丽的画面效果也让玩家对本作的声光效果充满了期待。

正义反击战展开

这次我们的马里奥居然能够使用威力不俗的“车轮拳”，虽然目前发动的具体条件还不明确，但可以预测游戏中实际上还存在着更多的攻击方式。演示片中破壳而出的巨大敌人似乎是初期就要面对的强敌，在这小小的行星上到底用什么方法才能击败它呢？

解谜要素初公开



纵观整个游戏最有趣的还是利用各种方法找到通往下一区域的道路，利用Wii遥控器手柄连续点击画面中各个发光点可以让马里奥按照一个固定的轨迹前进，当然中途也会出现各种各样的分支，说不定在某个分支的尽头就是大量的金币等待着玩家。

重如泰山 轻如鸿毛

本作最大的特色就是将游戏中所有的景物都处理成了独特的“纸片”效果，而2D和3D相结合的冒险舞台也充分利用到了Wii手柄的独特功能，将以往“《马里奥》系列”固有的游戏方式进行了润色和加强，玩家不但可以选择水管工大叔马里奥，连我们熟悉的库巴和碧奇公主也加入到了玩家的阵营，不禁让人猜想起游戏的最终目的是什么，这次我们的敌人到底是谁呢？

超级纸片马里奥	Nintendo/INTELLIGENT SYSTEM	ACT
Wii	Super Paper Mario	美版
	预定 2007 年 4 月 9 日　1 人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

文 火云

美编 NINA

2D横版过关

这是游戏中最为玩家熟悉的游戏方式，此时我们只需要将Wii的遥控器手柄横过来就可以将它模拟成一个传统手柄来进行游戏了。

▲游戏中使用到的键并不多，简单直观的操作方式绝对符合大多数人的胃口。

3D冒险解谜

▲老玩家第一次接触时难免会不适应，但是转动视角后也应该可以当做2D横版过关游戏来玩吧？

特定的3D场景中玩家需要利用遥控器手柄指引马里奥前进的道路，虽然乍看之下比2D场景中的动作更有难度，但也是有规律可寻的。

热闹欢快的冒险

在游戏中无论是消灭敌人还是获得金币，累计到一定的分数就会在屏幕中心出现“GREAT”等字样，同时屏幕的四周也会出现“《马里奥》系列”中登场的经典人物为玩家喝彩，场面显得相当热闹，并且随着玩家对于关卡熟悉程度的提高，热烈的喝彩声一定会不绝于耳，会不会很有开PARTY的感觉呢？

3DM-SM
www.pluginbank.cn

林克的多人冒险即将展开！

塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	A·RPG
NDS	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	美版
	预定 2007 年第四季度　1～4 人	售价未定
	对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄

作为任天堂手中三大镇社之宝之一，《塞尔达传说 幻影沙漏》在游戏开发者大会上自然是最受关注的作品。而事实也证明了这一点，尽管任天堂在此次会议上并未公开任何有关本作单机版的新情报，只在任天堂展区中提供了一个可以联机使用的试玩版，却依然一直保持着极高的人气度。

文 火云

美编 NINA

感受紧张的对战过程

任天堂提供的试玩活动被安排在了一个巨大的迷宫中进行，游戏的目标是以最快的速度收集散落在迷宫各处的“力量宝石”碎片。试玩版共分为三局，每局限时两分钟，规定时间内收集到最多碎片的玩家获胜。试玩的两名玩家一名控制身穿红色衣服的林克，另一名则是蓝色的林克，游戏开始后玩家将轮流控制林克在迷宫中进行探索，将收集到的力量宝石碎片带到各自所属颜色的区域中。当一名玩家控制林克在NDS的上屏幕行动时，另外一名玩家则在下屏幕上控制迷宫守卫对上屏的林克进行干扰。游戏的操作十分简便，玩家只需要使用触控笔在下屏幕上画出行动路线，三名守卫就会沿着规划出的路线行动，如果在行进的途中守卫接近林克就会自动向林克发起攻击，如果上屏玩家操作的林克被守卫攻击到，那么两名玩家就将互换攻防位置，刚刚操作林克的玩家转为操纵守卫，而控制守卫的玩家则开始控制林克收集碎片。

巧妙地运用机关

在游戏地图中的上部和下部分别设置有两个蓝色发光的安全区域，在这里林克可以不必担心会受到守卫的攻击。两个安全区域中间有一条地下通道相连，这条通道是守卫无法使用的，利用这条暗道玩家可以操纵林克迅速往返于地图的上下两个区域。不过游戏也为攻方制造了一些困难，当林克抱着宝石碎片时不仅移动速度慢而且无法防御敌人的攻击。类似这样可以利用的小机关游戏中还有很多，攻方如何利用这些机关巧妙地蒙蔽对手收集碎片后再将碎片运送到己方大本营，防守方又如何利用人多的优势将林克捕获的过程是联机模式最大的乐趣所在。

■游戏世界中的所有物体都会表现出相应的物理特性。玩家需要利用这些特性解谜。

小小大星球	SCEA/Media Molecule	ACT
PS3	LittleBigPlanet	美版
	预定 2008 年第一季度　人数未定	售价未定
	对应周边未定	

用自己的双手开创新的世界

SCE全球制作室总裁菲尔哈里森在GDC的基调演讲中重点推介的游戏就是这款轻松有趣的《小小大星球》。游戏发生在一个由麻布小人掌控的世界中，玩家可以用各种原料创造一个小小的世界，让麻布小人们在这个世界里展开大冒险。不仅如此，玩家还可以通过物品的组合来制造需要的工具。比如说，玩家可以通过树枝和木块组合出锤子，生火工具等等。舞台设计好后，玩家的目标就是从场景的一端前进到另一端，这一点有点像传统的横卷轴平台动作游戏。

在游戏中，玩家需要尽可能地收集资源来制造所需要的工具和物品，还可以通过团队协作的方式来完成一些个人很难完成的任务。当玩家创建好自己的世界之后，还可以将它传到网上以供他人下载和评价。

文 星夜　美编 NINA

失落的奥德赛	Microsoft/Mistwalker	RPG
X360	Lost Odyssey	美版
	预定 2007 年第四季度　1 人	日元
	对应周边未定	

英语配音版登场！

由《最终幻想》之父坂口博信担纲制作的《蓝龙》在日本大受好评，其另外一款作品《失落的奥德赛》的期待度也为之水涨船高。这款X360游戏由《灌篮高手》作者井上雄彦担纲人设、日本著名小说家重松清撰写剧本，一直都是全世界RPG爱好者关注的焦点。

《失落的奥德赛》在GDC 2007上仅展出了3段影像。这3段影像没有任何战斗画面，也没有太多实际游戏内容。第1段影像展示了一个遭受破坏的城市，在城市中央有着神秘的军事设施；第2段影像中出现了之前公布过的男女主人公，他们正在等待一名醉酒的同伴；而第3段影像表现了利用潜水艇进行水下探险的情景。

从短短的3段影像中最大的收获就是看到了新的同伴，并可以推断潜水艇在游戏中是重要的交通工具。在会上坂口博信还透露了游戏的发售时间，《失落的奥德赛》将在今年年底同时发卖日版、美版和欧版，具体日期目前还未确定。坂口博信还透露，美版《蓝龙》将于今年8月发售，在游戏推出后3到4个月内同样会陆续有新的下载内容。美版《蓝龙》除了对应英文语音和字幕之外，也收录了日文语音。

文 星夜　美编 NINA

3DM-SMV
www.plumbook.cn

雪崩

文 Lancer 美编 NINA

“希罗向着中心街走去。那是虚拟实境里的百老汇，或者说香榭丽舍。明媚的阳光洒在林荫道上，那里其实并不存在，然而现在正有数百万人在那里熙来攘往。

与现实世界里的所有地方一样，中心街也是逐渐发展建设起来的……惟一不同之处在于，中心街并不存在——它只是一种电脑图形协议，可能是某些人在某个地方用纸笔写下来的——它并没有实体形态，他们只是一种软件，通过全球光纤网络进入公众的生活。

在现实世界——地球上，住着几十亿人，其中有十来亿人买得起电脑，他们的钱比所有其他人加起来还多。在这些人中，有大约6000万人可以用自己的电脑进入中心街，还有6000万人可以通过公共电脑或者学校和公司里的电脑进入。不管在什么时候，中心街的人至少都是纽约的两倍。

因此这个鬼地方实在是发达而拥挤得离谱，在街上立个碑或者盖层楼，就会有几千万全世界最富裕、最闲散的人们成天盯着它看。”

——摘自《雪崩》（Snow Crash），尼尔·史蒂芬森（美）著。

Web 2.0

2006年11月，当整个游戏业将目光聚焦在刚刚发售的PS3和Wii上时，《商业周刊》和《财富》等著名财经杂志的封面上出现了一位德籍华裔女子的游戏虚拟形象。这个女子名为艾琳·格拉夫，是一位住在法兰克福的普通教师，在网络上她还有另外一个身分：名为“钟安社”的网络虚拟世界地产商，她是那个虚拟世界里的首富。

《Second Life》捧红了钟安社，让虚拟世界的概念第一次脱离了网络游戏的范畴，成为现实世界的延伸进入到主流大众的视野。钟安社的走红应感激现年29岁的菲利浦·罗斯德尔。罗斯德尔是《雪崩》的忠实书迷，他梦想着能够创造书中那样的虚拟世界。1993年科幻大师尼尔·史蒂芬森在大多数人仍不知网络为何物的年代里，为人们构架了一个网络化的未来，用他的“Metaverse”（虚拟实境）精确预测了网络发展的必然趋势。这部科幻小说后来成为了网络游戏开发者们的圣经，从id的约翰·卡马克到《网络创世纪》之父理查德·佳里奥特，Metaverse成为大师们阐述虚拟世界理念的口头禅。然而无论是科幻世界、魔幻世界还是童话世界，网络游戏里的虚拟世界与Metaverse终究还隔着一层现实的屏障，只有Linden Lab的罗斯德尔真正继承了史蒂芬森的衣钵，将一个与现实平行的世界带到人们的电脑屏幕中，并创造了一个虚拟世界里的经济体系，诞生了钟安社这样的虚拟世界传奇人物。

《Second Life》是一个粗糙而开放的虚拟世界，这个世界需要“居民们”的投入使其不断发展壮大，所有进入到这个世界的居民都会得到一笔基本的虚拟货币，用这些货币可以投资和交易，通过创造和提供服务可以获得虚拟货币，而虚拟货币可以兑换真钱。钟安社用自己的编程技能为游戏添加了不少小功能，借此为居民们提供服务获利，积累了原始资本后，她开始购买土地建造了一个“梦幻岛”，并在岛上建造房屋卖给需要各种豪宅的居民们，她还建立了虚拟房地产交易和开发公司扩大业务。短短两年间，钟安社通过她的虚拟房地产公司净赚了百万美元的真实美钞。

据说好莱坞的明星们喜欢在世界各地买岛，梅尔·吉卜森和尼古拉斯·凯奇都有自己的私人岛屿，而再过几年他们的物业可能也会扩张到网络世界——去年全球名企刮起了一股虚拟世界买岛热。在《Second Life》的世界中拥有大量房产的不仅是钟安社，还有大批国际顶尖企业——比如说索尼。去年Sony BMG在《Second Life》中买了座岛，建了个Sony BMG媒体岛，访客们可以在那里听到索尼音乐的最新专辑，甚至可以欣赏最新的MV。那里就像一个3D版的Sony BMG官网，而《Second Life》赫然是一个3D化的网页浏览器。不过索尼不会满足于当一个虚拟世界里的岛主，他正在自己打造一个新的世界……如果一切顺利，那将会是一个与Metaverse同等规模的虚拟世界。

2000年9月，PS2在美国发售前一个月，久多良木健在CNN、《商业周刊》等媒体的采访中踌躇满志。那时的索尼正在出井伸之的率领下斗志昂扬地准备转型为“宽带供应公司”，久多良木健说：“PS3的游戏机实体将会彻底消失，它将会成为一枚芯片。”久多良木健所说的“芯片”指的正是当时初具概念雏形的CELL，或者更为精确地说是后来成为PS3心脏的“CELL宽带引擎”（CELL Broadband Engine）。久多良木健曾打算让PS3成为一枚芯片，授权给其他的生产商制造各种PS3兼容机，索尼扮演着标准制订者的角色，正如英特尔之于奔腾。索尼梦想着有朝一日人们家庭中的各种电器都能接入网络，PS芯片是这场网络革命的核心。从出井伸之到霍华德·斯特林格，索尼向内容供应商转型的梦想从未改变，曾梦想着能当上索尼社长的久多良木健也一直在朝着这个目标不屑努力，早在Xbox LIVE概念尚未成型时，久多良木健就已经为PS2规划了“电子发行”服务，甚至曾与JP摩根签约准备为PS2提供银行服务。

网络如久多良木健的预想般进入了Web 2.0时代，但索尼的网络化进程比久多良木健的构想晚了至少五年。曾经的梦想仍然只是空中楼阁。PS3发售时我们又听到了那似曾相识的美丽愿景，SCE WWS总裁菲尔·哈里森说：PS4将不会有物理光驱，因为那时候的一切都将通过网络下载。PS2的“电子发行”直到PS3才实现，索尼的“宽带供应公司”构想仍在原地踏步，Web 2.0的大潮却已经被Google、MySpace等捷足先登。多媒体网络社区是这股潮流的先锋，小小的YouTube和MySpace在不经意间成为全球十大网站，甚至Google Earth总经理约翰·汉克也在阐述他的《雪崩》理念。在高度互动的新一代网络世界里，人们更需要的是一个体现自我的舞台，一个属于自己的网络家园。

既然能有数千万人为MySpace上的小窝乐此不疲，人们没有理由不接受一个亦真亦幻的真正的网络家园。隐忍已久的索尼终于看到了曙光的来临，它希望一亿多的PS系玩家能够成为索尼国度的居民，它希望PS3成为它的Metaverse……成为所有玩家的“Home”。

《Second Life》中的Sony BMG媒体岛。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

Game 3.0

“我们将把权力交还给玩家，让他们创造自己的世界。”菲尔·哈里森在GDC的演讲中说。

Home是索尼在网络服务领域最激进的一次尝试，如果一切顺利，它将会成为游戏业的一场革命。以成就为核心的Xbox LIVE社区面向的是最铁杆的玩家，任天堂的Mii更适合普通大众，而索尼的Home是最深入、最全面的网络社区。与微软相比，索尼对网络服务一直较为低调，但这并不表示索尼对电视游戏的网络化大潮毫无准备。PS3的整个网络服务架构早在PS2时代就已具备，Home的前身就是为某款PS2游戏准备的网络服务，开发者们对其投入了充分的热情，最终将其发展为可面向多款游戏的3D游戏大厅。然而就在此时，索尼遇上了无法突破的技术瓶颈。无论是网络数据还是多媒体数据流处理能力，PS2都无法满足索尼的技术构想，这套网络服务最终与“电子发行”一样留给了PS3。

微软为Xbox LIVE投入了10亿美元，辛苦打造了5年，才总算让60%的用户注册了网络服务，索尼却只用了一个多月就让一半的北美PS3用户注册了“PLAYSTATION Network”。索尼深知与Xbox LIVE之间存在的巨大差距，因此在PS3一开局就不吝重金为网络用户准备了多项好礼，甚至将旗下第一大作《GT赛车HD》以概念版的形式免费相赠，并协同忠实盟友NBGI推出《铁拳5 暗之复苏》。在PS3的第一个软件寒冬里，这两款下载游戏成为PS3屈指可数的精品。微软用网络对战拉动网络服务，而索尼则以大作下载为主打，其短期推动作用更为明显。不过从长远来说，区区几款游戏在微软“LIVE计划”这棵大树面前无异于小小蚍蜉，微软这位IT业巨子用数百亿美元构筑其网络时代的坚实堡垒，“LIVE计划”随着Vista的到来而加速步伐，毫无根基的索尼在微软眼中甚至称不上是对手，Xbox LIVE的规划者们对于索尼鼓捣的网络计划一向嗤之以鼻。

不过在网络世界里，四两拨千斤的商业案例每天都在发生，在Web 2.0时代，试图统治互联网的微软已经数次被后门点火，从Google到MySpace，微软总是眼睁睁地目睹不能称之为对手的对手从毛孩成长为巨人，让盖茨的梦想一次又一次地落空。互联网正在告别极客（编注：英文为geek，泛指计算机高手）英雄时代，在现代网络世界，每个人都是英雄。2006年末，《时代》将年度人物的尊荣颁给了“你”——全球所有的网民。《时代》编辑列夫·格罗斯曼说：“由于你驾御着全球媒体，建立并塑造了新的数字化民主社会，无偿提供内容并击败了专业媒体从业人员，《时代》2006年的年度人物就是你。”

以博客、视频分享为主题的“社交网络”（Social Network）构成了2006年互联网的主旋律，网民成为真正的网络建造者，他们的群体智慧无坚不摧，他们的群体智慧让网络社区平台的搭建者脱颖而出。在社交网络时代，网络供应商的成败已经不在于其所提供的内容，而是让人们创造内容的平台。Web 2.0是一个巨大的舞台，它的演员是全体网民。当舞台跳出网页的框架，从平面进入三维世界，Web 2.0将进化为Game 3.0！

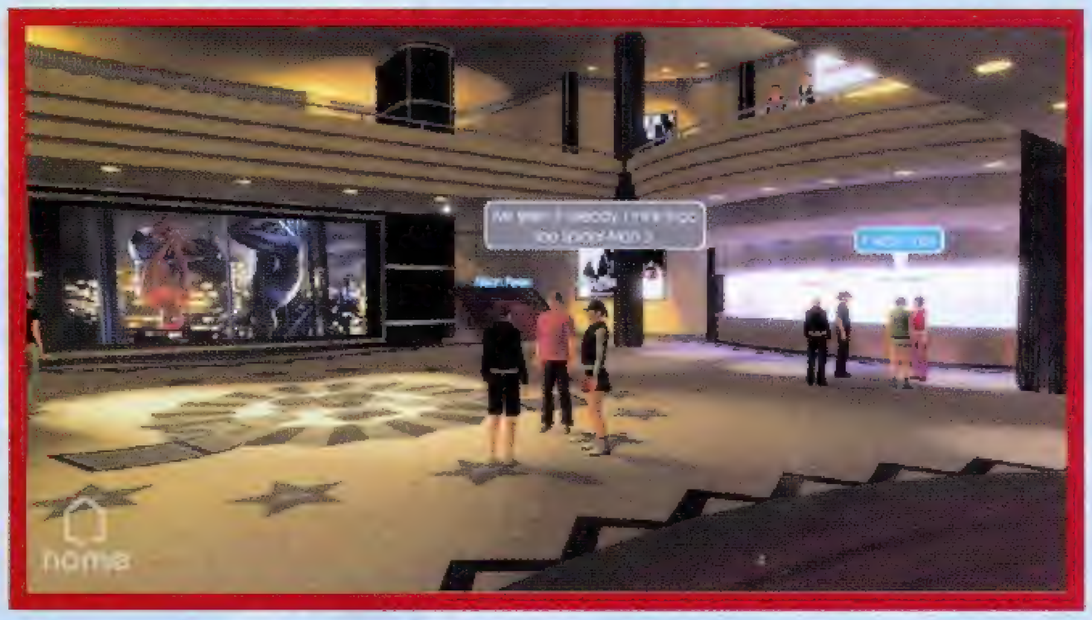
索尼是一家因创新而生的创造型企业，在过去几年里因生存的艰难而暂时磨灭了创新的激情，被任天堂讥讽为总是“Mii-too”（音同Me-too）的跟屁虫。在“六轴”和“PLAYSTATION Network”惨遭耻笑之后，索尼又一次搬出了一个不算新颖的新概念——Home被任天堂视为对Mii的不知廉耻地抄袭。不过这次哈里森勇敢地承认了对MySpace和《Second Life》的“学习与借鉴”，但毅然回击了“Mii-too”的诽谤。Home与Mii的相似点仅仅是网络社区这一特性，在市场目标和商业模式方面，Home的野心比Mii大得多，它的身体里继承了索尼的多媒体基因。

Web 2.0是社区化的网络，而Game 3.0是社区化的游戏。《Second Life》为Home提供了现成的商业模式参考，这个有450万居民的世界拥有完整的经济体系，厂商不仅可以在虚拟世界中设置广告，还可以开个虚拟店铺销售真实的物品。锐步、耐克和亚马逊在《Second Life》上都有自己的虚拟商店，IBM甚至还在这个虚拟世界里搞产品发布会。以PS3为载体且免费提供的Home拥有庞大得多的潜在用户群，对于以人群覆盖面为最高指标的广告商业模式是一个绝佳的平台。更加重要的是，这个平台属于客厅，更适合虚拟世界的休闲娱乐特性。索尼试图将Home打造成进入PS3游戏世界的门户，用户不仅可以在这个虚拟世界里观看预告片，还可以从那里直接进入游戏，让Home成为通往各种游戏世界的枢纽，在这种人流量高度密集的区域里，广告效果自然比《Second Life》的孤岛好得多。

当然，赚取广告费绝对不是Home的最终目的，这种显而易见的盈利渠道只要能满足Home日常运作的开销即可。Web 2.0时代的竞争是疆土之争，人们为抢占地盘、为自己的虚拟国度增加居民而出尽奇招。网络化是电视游戏的大势所趋，目前正是开疆拓土的关键时期。网络社区可加强用户对主机的忠诚度，就好比QQ——即便你对它有再多抱怨，为了那些正在使用的好友你也只能继续使用。

在线视频、在线游戏、个人空间、网络交流——Home几乎集合了时下所有的网络流行元素，哈里森自信Home没有失败的理由。为人们架设美丽的技术构想是索尼的拿手好戏，不过在PS3给人的种种失望之余，我们有必要用更为审慎的目光看待Home。带宽仍是网络多媒体的一大瓶颈，Home演示中最炫的功能——在场景中即时播放的流畅的高清影像，目前还没有实现的可能性，而如果这些影像是预载于硬盘中又失去了作为广告的应用性。Home的3D高清世界本身就是对网络带宽的极大考验，并且需要索尼投入大量高性能服务器，在服务器技术上强如微软也很难建设如此复杂的网络世界。

即便索尼神奇地解决了技术问题，我们最终看到也很可能只是一个3D化的聊天室。《Second Life》成功的主要原因是体现了Web 2.0时代的用户参与精神，Linen Lab允许人们在《Second Life》中自由建造，甚至开放了源代码，让居民们可以更深入地改变虚拟世界。而索尼开放Home的可能性微乎其微，技术上的可行性也很低，这个世界仍然是由索尼建造，居民们可以购买或者摆设自己的房间，但不能像《Second Life》一样自己买地盖房。《Second Life》是一个在用户的建设下不断扩大的世界，而Home的一切取决于索尼，索尼并没有真正地“将权力交还给玩家”，Home的可塑性远远不及《Second Life》。



Metaverse

《雪崩》是现代网络游戏的启蒙读物，X360创造者艾拉德在Xbox LIVE上的Gamer Tag就叫“Hiro Protagonist”，即《雪崩》的主人公。艾拉德曾要求X360开发组所有成员拜读《雪崩》，他比竞争对手更早地想到了虚拟实境的概念，但微软最终选择了一套较为可行的方案，而索尼所走的每一步棋都是险着。去年秋季，当PLAYSTATION Network在PS3发售前仓促公布时，人们一度认为索尼已经选择跟随微软的脚步，踏踏实实地经营已经相当成熟的商业模式。在PS3危机仍未化解之时，Home这样一个野心计划的公布实在是令人意外。索尼一直在努力为PS3塑造高端家电的形象，但事实证明PS3的主要购买者仍然是一直追随索尼的游戏玩家，时下他们最需要的不是虚无飘渺的网络乌托邦，而是实实在在的优质游戏。

起点太高是PS3危机的根源，索尼不仅高估了自身在网络时代的实力，也高估了高清化和宽频化的发展速度。PS3已经连续数月在三大次世代主机销量中垫底，索尼的当务之急是拿出PS2时代的气魄，用大作群巩固自身地位。待江山大定之日，蓝光也好、Home也好，有数千万用户基础作保障，索尼的美丽构想才不至于成为空中楼阁。

PS3是索尼CEO霍华德·斯特林格“SONY UNITED”理念的结晶，在它的身上充分展现了索尼产品横向联合的策略。PS3的蓝光背负着索尼的多媒体战略，而集成了游戏、电影、音乐和网络服务的Home背负着索尼的网络战略，需要同时兼顾多条重要战线的PS3很难像PS和PS2那样在轻盈的步伐中迈向成功的宝座。从目前人们的反应来看，PS3的多产品、多服务联动仍只是索尼的一厢情愿。同样在菲尔·哈里森基调演讲中公布的《小小大星球》是本届GDC更为人津津乐道的话题，这款看似简单的游戏蕴涵着无穷的变化，用物理规则和既有的物品让玩家创造一个充满冒险乐趣的世界。比起Home，《小小大星球》更能体现用户的创造性，哈里森将其作为Game 3.0的补充说明其醉翁之意并不在游戏本身，这样一个小品之作尚无力承担游戏3.0推广者的角色，但它的存在暗示着并非完全开放的Home同样可以带来无穷的创造性——这或许是索尼为自己留下的后着。

“小小大星球”不仅是麻布人的星球，它映射着另一层涵义——小小的Home同样是一个大大的世界，就像Metaverse！

www.plumbook.com

游戏机 TV GAME 实用技术

总第174期 TV GAME半月刊
2007年4月B

健康游戏忠告

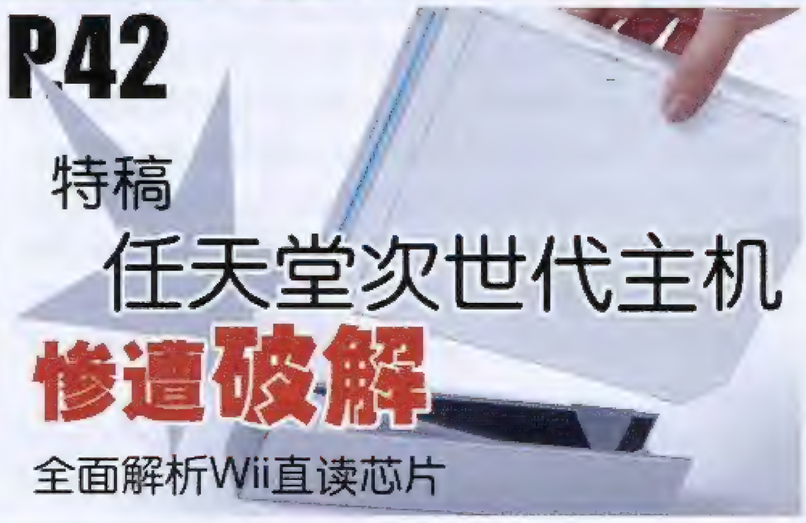
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

4B
COVER STAFF

封面用图：　战神II
设计总监／封面设计:Jason
©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. All Right Reserved.

CONTENTS
Part 1

焦 点



游戏立方

多边共享区 ---- 34
问题小卖部 ---- 36
掌机市场扫描 ---- 38
游戏军火库 ---- 39
邪魔院 ---- 40
秘密花园 ---- 41

特快专递

圣剑传说 玛娜英雄 ---- 50
右脑达人 爽解！找碴博物馆2 ---- 52
NBA街头篮球 主场 ---- 53
火爆狂飙：统治者 ---- 54

游戏情报站

《战神 II》首批出货百万，PSP版降临！ 16
微软掌机曙光初现 ---- 16
PS3《瑞奇与叮当》未来大作战！ ---- 17
《DQVII》小组打造Wii RPG新作 ---- 18

前线狙击

蜘蛛侠3 ---- 22
真 · 三国无双DS ---- 24
勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔 ---- 25

研究中心

最终幻想XII ---- 84
高达无双 ---- 86
怪物猎人 携带版 2nd ---- 88
超级机器人大战W ---- 91

攻略透解

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUZ	益智类游戏
A · RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A · AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S · RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS.神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的影像/周边/备注信息 11.对应玩家年龄

www.bbmbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS Part 2

总顾问：李子俊
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高铁兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄毅华 郑浩潮 冯骏 罗新彬 李测 蔡佳俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

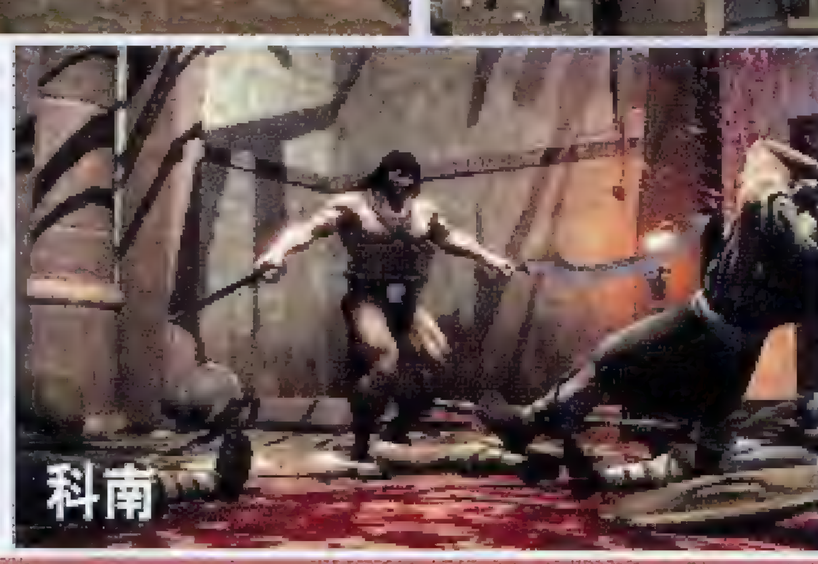
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年4月16日
定价：人民币9.80元

固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	20
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	26
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	30
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	92
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	93
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	94
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	96
读编往来	读者与编辑的轻松交流	99
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	102
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	104
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	106
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	107
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	110

Gamehal DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehal 影·像·收·录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！



>>>感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩<<<

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级机器人大战W	91
富豪街 DS	29
莱顿教授与恶魔之箱	27
迷失蔚蓝2	31
逆转裁判4 光盘	
塞尔达传说 幻影沙漏	11
圣剑传说 玛娜英雄	31 50
星神	26
押忍！奋斗！应援团2	29
右脑达人 爽解！找碴博物馆2	30 52
元素怪兽	28
真·三国无双DS	24
最终幻想Ⅻ 亡灵之翼	28

PS2

寒蝉鸣泣之时 祭典	光盘
火爆狂飙：统治者	31 54
梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望	26
女神异闻录3 PERSONA3 FES	29
无双大蛇	光盘
战神 II	30 56
最终幻想Ⅻ	84
罪恶装备 XX ACCENT CORE	27

PS3

高达无双	86 光盘
科南	7 光盘
小小大星球	11 光盘
星球大战：原力释放	6
战地：恶人连	光盘
战鹰	8
蜘蛛侠3	22

PSP

怪物猎人 携带版 2nd	88
火爆狂飙：统治者	31 54

Wii

超级马里奥 银河	10 光盘
超级纸片马里奥	10
火焰之纹章 晓之女神	78
索尼克与秘密指环	31
勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔	25

X360

NBA街头篮球 主场	30 53 光盘
科南	7 光盘
梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望	26
纽约街头教父：偶像	31
神鬼寓言2	9
失落的奥德赛	11
星球大战：原力释放	6
幽灵行动：尖峰战士2	30 72
战地：恶人连	光盘
战犬	8
蜘蛛侠3	22
质量效应	9

收藏者：

收藏日期：

www.bluhbook.cn

新闻 综述 评论 专题

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS FEATURE

SUMMARIZATION

CRITICISM

软件

《战神II》首批出货百万，PSP版降临！

《战神》电影版剧本完成，PSP原创新作年内发售

□《战神II》的游戏说明书封底的PSP版《战神》广告图。

《战神》无疑是SCE近年来最具实力的原创游戏品牌，可以说是继《GT赛车》之后，SCE第一方的又一个顶梁柱。而从《战神II》的销量和口碑来看，该系列还有很大的发展空间。据报道，《战神II》在北美的首批发货量达到了100万套，这对于一般首批发货量较少，但销售期较长的北美市场来说是非常惊人的数字。目前看来，SCE已经充分认识到《战神》的实力，将会全力打造这个游戏品牌。

在PS2版《战神II》的游戏说明书封底刊登了PSP版《战神》的广告图，并且图中标明该作将于2007年发售。在3月13日美国的《战神II》首发活动中，本作制作人Cory Barlog透露了PSP版《战神》的初步消息。Barlog表示，PSP版《战神》是系列的一次全新尝试，并非PS2版一代的移植或者重制，而是将会讲述全新的剧情，剧情本身将会与系列整体的故事背景密切相关。Barlog还确认PSP版《战神》可能会与PS3的《战神III》存在剧情上的互动，而PS3版将会采用1080p的最高解析度，并且对应六轴动作感应系统。“《战神》系列”将不会有“独奏曲”或孤立的东西，每一部续作都将与整体架构相关联。PSP版《战神》由SCE旗下的Ready at Down公司开发，此前他们已经在PSP版的《达斯特》中证明了自己的实力。

□黑人影星吉蒙·休斯。

另外，电影版《战神》目前也已经在筹划中。《战神》制作人David Jaffe表示，电影版《战神》的剧本已经基本完成，目前正在策划演员人选及影片拍摄等事宜，主角奎托斯将可能由黑人影星吉蒙·休斯(Djimon Hounsou)饰演。由黑人影星饰演来自希腊的奎托斯实在是令人意外，但Jaffe表示休斯在外形、体格和气质上与他心目中的奎托斯最接近。休斯是一位从流浪汉成长起来的影星，因在1997年斯皮尔博格的电影《勇者无惧》中出演而成名，后来又参演了《角斗士》、《古墓丽影2》、《逃出克隆岛》等片。

特报

美国游戏市场再创奇迹

2月美国游戏销售额同比暴增53%！

自2006年以来，在NDS和次世代主机的双重推动下，美国市场迎来了有史以来最高速的增长期。而进入2007年后，美国游戏业有进一步加速膨胀的趋势。NPD Group的统计数据显示，1月份美国游戏销售额比去年同期提高22%，而根据最近NPD的最新数据，2月份美国电子游戏总销售额高达9.78亿美元，比去年同期的6.39亿美元提高了53%，创造了美国游戏市场月销售额增幅的新记录。

2月份，美国游戏软件总销售额为4.41亿美元，同比增加28%；游戏主机销售额为4.02亿美元，比去年同期的2.03亿美元几乎多了一倍。NDS仍是当月美国最畅销的主机，销量为48.5万台；排名第二的Wii销量为33.5万台，其次分别为PS2(29.5万)、X360(22.8万)、PSP(17.6万)、PS3(12.7万)。当月美国销量最高的游戏是《除暴战警》，由于购买该作就有机会参与《光环3》内测，加之游戏本身较为出色，因此当月销量即达42.7万套。

加拿大2月份的电子游戏总销售额为6810万美元，同比增幅高达59%。其中游戏软件销售额为3160万美元，增幅为32%；硬件销售额则从1330万美元提高到2760万美元，最畅销的主机为Wii，其销量为28556台，其次分别为PS2(23191)、NDS(22870)、X360(12390)、PSP(9311)、PS3(6084)。加拿大最畅销的游戏是Wii遥控器手柄附赠的《Wii Play》。

事件

微软掌机曙光初现

AMD将为Zune提供图形芯片？

3月8日，美国著名微型处理器制造商AMD公司公开了一款面向掌上设备的3D芯片“IMAGEON”，这是一款为手机、掌机和PDA准备的绘图芯片，支持OPEN 1.0、OPENGL ES 2.0等业界标准，并且将会结合X360的AMD统一着色架构，由于AMD在该芯片的演示中使用了Xbox名作《Sudeki》表示其强劲性能，业内人士纷纷猜测这款芯片将会应用于传闻中的掌机版Xbox。

AMD公司在2月份就已经宣布将会推出IMAGEON系列处理器产品，该系列芯片有着高性能低功耗的特点，不仅能够处理精细的3D和2D画面，还可以用于处理摄像功能、电视输出、视频刻录、视频转码等多媒体功能。为了促进开发者为IMAGEON开发高品质游戏，AMD此次公布了一套完整的掌机游戏开发工具，包括强大的着色工具Rendermonkey 1.7，让开发者简单高效地设计华丽的人物与场景。

有关“Xboy”的传闻早已流传数年，去年微软推出的Zune是由X360开发者J Allard负责研发的系列化产品，虽然目前其第一个版本并没有游戏功能，但微软之前曾经暗示后续产品可能会加入强大的游戏功能。根据AMD的描述，以及目前公开的首张画面，可以想见为Zune添加一块IMAGEON芯片并非难事，并且由于IMAGEON采用的是与X360相同的统一着色架构，因此X360游戏开发者们可以较为轻松地将X360的游戏移植到IMAGEON上。并且X360的图形处理器也是由AMD旗下的ATI研制，双方关系非常密切，X360与IMAGEON的开发环境也非常接近。AMD掌机部市场主管Andy Thompson向记者透露，IMAGEON的目标是包括Zune在内的所有掌上设备，这就更进一步暗示了游戏版Zune的存在。

www.dumbook.cn

软件

《光环3》将于9月推出三大版本

《光环3》将提前问世，“传奇版”详情公布

去年11月，微软通过全球各大著名游戏杂志公开了《光环3》，并且表示将会推出赠送士官长头盔的超级豪华版。今年3月16日，微软正式确定了《光环3》豪华版的消息。

将于今年秋季发售的《光环3》将会推出三种版本，对于究极《光环》迷，微软准备了一款售价达129.99美元的“传奇版”(Legendary Edition)，这个名字来源于该作的最高难度等级。“传奇版”将会赠送士官长头盔模型(比游戏中的实际尺寸略小)，另外还有画师Lee Wilson绘制的剧情插画，这些插画描述了《光环》剧情的重要时刻；“传奇版”还附赠了两张DVD，第一张以制作花絮的方式让玩家了解《光环3》的开发背景，另外还有一个影音校准程序，让玩家发挥家庭影院的最佳效果。第二张DVD重新录制了《光环》前两作的剧情剪辑，还有Bungie团队的讲解。还有一个有趣的内容是“Bungie的一天”。

售价为69.99美元的《限定版》将会包含“传奇版”中的第一张附赠DVD，还有一本《光环》小说和画册。《光环3》的普通版本售价为59.99美元。

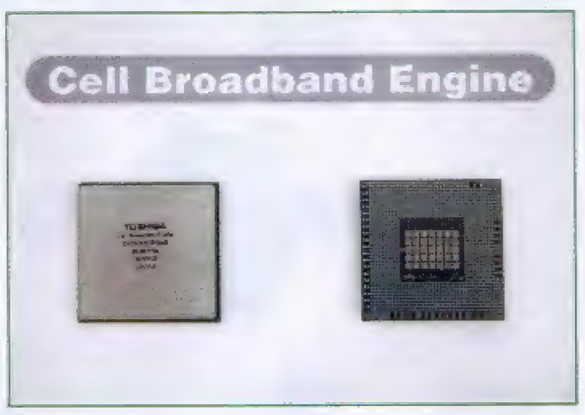
另外，值得注意的是，《光环3》的“秋季发售时间”，可能并非人们想象的11月。虽然前两作都是在11月旺季上市，但微软此次可能会提前发售，从而延长销售周期。多个渠道的消息显示，《光环3》的发售时间将很有可能是9月份。一位了解内情的游戏开发者表示，《光环3》在年末商战之前发售有利于微软获得一马当先的优势，让X360的人气从9月到圣诞一直气势如虹。

硬件

PS3制造工艺进化，出货即将突破600万？

CELL芯片进化为65纳米工艺，财年出货目标不变

3月12日，IBM宣布其位于纽约州East Fishkill的芯片工厂已经开始使用65纳米工艺生产CELL处理器。使用于PS3的第一代量产版CELL采用了90纳米SOI制造工艺，而IBM曾于年初举办的“2007国际固态电路会议”中公布了65纳米的CELL芯片照以及SRAM设计，表明新一代CELL可以在提高运作频率的同时降低耗电量。虽然PS3所使用的CELL将何时采用65纳米工艺目前并未确定，但相信应该会在春季之内即开始量产，届时其成本将会大幅降低。



降低成本是索尼维持本财年业绩的当务之急，欧版PS3由于改用软件方式向下兼容PS2游戏，因此取消了EE芯片，有效降低了成本。不过美版和日版PS3何时跟进仍然是一个未知数，最近有消息显示，索尼高层需要视欧洲玩家对欧版PS3的反应再作打算。日经证券分析家认为，索尼必须尽快在美国和日本推出与欧版相同架构的PS3，否则将无法实现既定财务目标。

索尼曾表示SCE本财年将亏损2000亿日元，而上个月又表示亏损额可能会进一步增加到2500亿日元。PS3目前在日本和北美的销售情况远远没有达到索尼的预期。美国市场调查机构NPD的统计数据显示，PS3在美国的实际销量直到2月份才刚突破百万。不过SCEA公关经理Dave Karraker仍然坚称：“PS3将于三月末突破全球600万台的出货目标”。3月23日发售的欧版PS3将成为索尼的希望所在，索尼已经表示欧版PS3的首发数量将会达到100万台。SCEI会长久多良木健曾于2月份表示PS3的美版和欧版总出货量已突破400万，如此看来600万台的财年出货目标还是有望实现的，但恐怕其中的很大一部分已经积压在仓库中。

软件

PS3『瑞奇与叮当』未来大作战！

『瑞奇与叮当：未来毁灭器』成为系列新起点

去年SCE在游戏开发者大会中首次公开了PS3版《瑞奇与叮当5》，如今这款在Insomniac公司内部代号为“I-9”的游戏已经正式定名为《瑞奇与叮当：未来毁灭器》(Ratchet & Clank Future：Tools of Destruction)。Insomniac总裁Ted Price表示，这是一次有关瑞奇起源的冒险之旅，将会回归系列的原点，带来传统的平台动作性、疯狂的武器、创意的角色和丰富的个性。本作设计指导Brian Allgeier说，《瑞奇与叮当》一代的关键字是“冒险”，后来变为“肾上腺素”，而本作则是“惊奇”(Wonder)。

“惊奇”之一在于本作的画面。《瑞奇与叮当：未来毁灭器》的画面体现了皮克斯3D动画电影的素质，Price表示，这是Insomniac画面技术的一次重大突破，强大的次世代引擎为本作带来了丰富的可能性，从关卡的规模到BOSS角色的体型都极为壮观。“惊奇”之二是本作的场景。本作的场景极其复杂，同屏出现的建筑、飞行物和人物数量不计其数，将繁忙的未来大都市完完整整地搬到了玩家面前。

《瑞奇与叮当》最大的特色就是充满想像力的武器，本作的武器设计更是天马行空。可以让敌人跳舞的Groovitron将会在本作中回归，而某些武器甚至会用到PS3六轴手柄的动作感应功能，例如龙卷风发射器可以发射出一阵小龙卷风，将前进道路上的所有敌人卷入其中，而龙卷风的前进方向则由动作感应的方式控制。Allgeier表示他们在武器设计过程中充分考虑了六轴手柄的特性，火焰喷射器的使用也利用了动作感应功能。

Allgeier表示，他们为《瑞奇与叮当：未来毁灭器》还准备了大量“疯狂元素”，本作的多人和协作模式也将会有丰富的可能性。Allgeier甚至还暗示本作可能会对应刚刚公布的Home网络服务。Insomniac的目标是创造一个生机勃勃的星系，Allgeier说：“游戏标题中的‘未来’表示这是系列的一次崭新的开始，我们已经构思了一个宏大的故事，将会跨越数款游戏。”

软件

《DQ VII》小组打造Wii RPG新作

Koei设立京都开发部，联合ArtePiazza推出Wii版《奥浦娜》

3月6日，Koei宣布将于2008年4月在日本京都市设立事务所，这是Koei在京都的第一个游戏软件开发事业部，注册资本额为12亿日元。Koei对于此举的官方解释是：京都在日本历史文化中有着重要地位，擅长历史题材游戏的Koei有必要在该市设立事务所。但日本业内人士认为，Koei在京都大规模投资设立新事业部，真正目的是为了亲近总部位于京都的任天堂，今后Koei将会加强Wii和NDS游戏的开发。

3月14日，Koei进一步表明了支持Wii的决心。Koei宣布将会代理发行ArtePiazza开发的Wii原创RPG《奥浦娜》，该作将于今年夏季推出。ArtePiazza公司是PS《勇者斗恶龙Ⅶ》和PS2版《勇者斗恶龙Ⅴ》的开发商，这款《奥浦娜》的制作阵容自然是十分豪华，制作人为真岛真太郎，监制为杉村幸子，配乐为崎元仁。Koei对于这部作品非常重视，在发布会中，Koei社长襟川惠子、“《DQ》之父”堀井雄二等高层都到场发表讲话。Koei表示，《奥浦娜》的目标销量为100万套！

《奥浦娜》是一款“温暖心灵的游戏”，游戏主角奥浦娜是维护宇宙治安的勇士“宇宙守护者”的儿子，在一次全家人的宇宙之旅中，奥浦娜的父母身受重伤，弟弟与妹妹也不知去向。被困在“滚滚大陆”的奥浦娜一边以当地居民的身分生活，一边开始了寻找亲人的冒险旅途。为了生活，奥浦娜要承接各种工作，例如服务员、救生员、侦探等，通过20多种工作的磨练逐渐成长，并加深与NPC的关系，探索新领域。本作采用了传统RPG的游戏方式，敌人是150多种由陨石带来的“Dark Rogue”。

《奥浦娜》的战斗系统围绕奥浦娜头上的能量球，战斗中使用投掷能量球的方式攻击敌人，而投掷的操作可以用Wii手柄的动作感应功能实现，能量球的飞行轨道也可以由玩家控制。玩家还可以使用类似魔法的“原力”进行战斗。

事件

英国警方整装待发维护PS3首发

欧版PS3首发导致英国警方高度紧张

PS3在日本和美国各地的首发都出现混乱局面，甚至出现多起枪击事件，有鉴于此，英国部分地区警方呼吁3月23日欧版PS3的首发不要在午夜举办。

PS3在英国的首发活动中心是伦敦牛津大街的Virgin Megastores旗舰店，当地警方表示，如果索尼坚持选择午夜为PS3首发时间，他们将会出动大批警力维持秩序，确保人们在购买过程和带着PS3回家的路途中的安全。英国各地警方对于PS3的首发可谓高度紧张，纷纷呼吁SCE和零售商选择清晨举办首发活动。警方已经与下议院商议出台多套方案保障消费者的人身安全。

为了响应警方的号召，英国一些著名的游戏零售商已经决定将首发时间改为清晨。HMV表示将于3月23日上午7:30在牛津大街旗舰店举办首发活动，并且此次活动将会与世嘉合作，前150名购买PS3的玩家将会获得一张《VR网球3》，HMV还将在店内广设该作的试玩机，并且举办多个相关促销活动。HMV发言人表示，他们原本计划在全国各地的50家分店举办午夜首卖会，主要原因是“响应当前局势”。而选择7:30这个时间刚好可以赶上地铁和公交车，能够吸引更多购买者。不过这位发言人的另外一句话则耐人寻味，他说：“之前我们已经举办了多场成功的午夜首卖会，例如Wii和《魔兽世界：燃烧的远征》，除非能够比这些首卖会更加火爆，否则我们宁愿不办。”言下之意似乎是担心PS3首卖会人气不足。

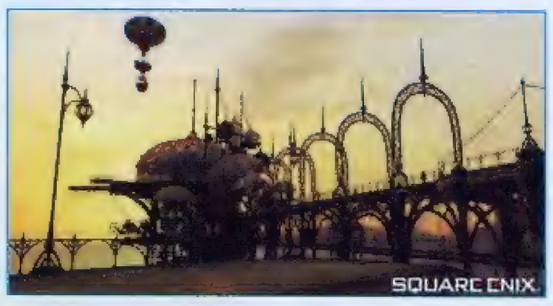
游戏情报站 新闻 综述 评论 专题

流言板

X360《最终幻想14》？

Square Enix的“《最终幻想》系列”一直采用双开发组并行运作的制作方式，例如在开发《最终幻想X》时，《最终幻想XII》就已经在初步规划中，而《最终幻想XIII》虽然目前刚刚处于初期研发阶段，但《最终幻想14》可能已经有相关计划。日本方面的消息显示，《最终幻想14》可能将会是一款网络游戏，而对应平台可能会是X360。这则消息据称来自Square Enix的某管理人员，此人表示X360最适合网络游戏，因此较适合《最终幻想14》。此外，《最终幻想14》与《最终幻想XIII》之间的发售间隔时期可能只有一年，因此如果《最终幻想XIII》发售时间为2008年，那么《最终幻想14》可能将于2009年发售。

Square Enix早已暗示MMORPG版《最终幻想》新作正在开发中，虽然X360在日本成不了大气候，但在欧美实力强劲，而《FF》的国际影响力巨大，因此选择在网络服务完善的X360上推出仍然有很高的可行性，不过更有可能的情况是该作同时推出PS3和X360版。



可信度 ★★☆☆☆

X360《皇牌空战》？

国外Xboxic网站最近报道了一则劲爆传闻，美国最大的影视租赁连锁店BlockBuster的一位员工透露NBGI将会在X360上推出三款大作。这名员工用手机拍下了电脑存货系统显示的几款新作名，其中赫然包括《块魂》和《皇牌空战》的X360版新作，其中《块魂》X360版全名为《美丽的块魂》(Beautiful Katamari Damacy)，与之前NBGI已经注册的商标名相同，而《皇牌空战》则是系列正统续作，因为其定名为《皇牌空战6》(副标题未明)。这两款游戏都将于秋季发售。

可信度 ★★★☆☆

本期关注数字

500 0000

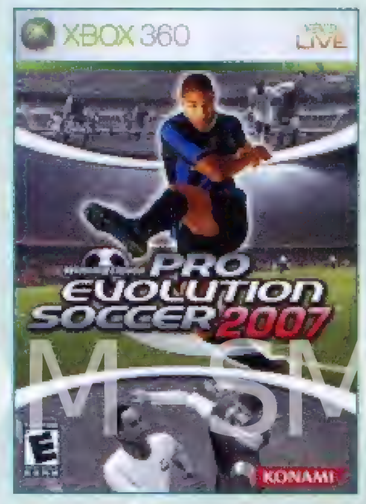
《日本经济新闻》报道，截至2月底PSP在日本国内销量终于突破500万大关，虽然这个数字仅仅是NDS的三分之一，但PSP毕竟是索尼的第一部掌机，SCE特别强调：PSP的普及速度与全球销量过亿的PS相同。《日经》报道目前PSP的软件开发力度正在不断提升，PSP将开始正式进入普及期。

400 0000

微软日前向媒体透露，X360第一大作《战争机器》目前全球销量已经突破400万套，销售速度远远超过了当年的《光环》。《战争机器》制作人CliffyB曾表示该作目标销量为600～800万套，从《战争机器》目前的销售情况来看，其最终销量突破600万套相信并非难事。目前X360在北美的软硬件销售情况均十分理想，尤其是软件的销售非常令人满意，微软透露的数据显示，X360在北美的软硬件销量比例为4.6：1。

835 0000

经过多年的发展，《胜利十一人》(WE)不仅在口碑上早已超越《FIFA》，在销量上也终于开始赶超《FIFA》。Konami宣布，2006年内，《WE》的几款新作总出货量达到了835万套，成为Konami最重要的经济支柱。《WE》近年来一直在稳步发展，其2002年总出货量为435万套，2003年为460万、2004年为580万、2005年为708万。



新闻短波

PS3中文化

台湾PS总经销讯源国际最近透露，将于3月底放出的PS3最新版系统软件将正式支持繁体中文显示与输入，并且加入中文拼音输入法，PS3的网络商店“PS Store”的内容也将会中文化。此外，原本就已经支持BIG5编码中文显示的浏览器将会增加显示尺寸变更功能。

除了界面中文化外，此次系统软件更新最让人关注的地方在于加入后台下载功能，不过也有消息指出此次新增的后台下载功能只能在多媒体任务列表模式下运行，进入游戏时仍然会强制暂停下载。

《FFXIII》遥遥无期

《最终幻想XIII》主要制作人之一桥本真司日前向媒体确认，《最终幻想XIII》今年内肯定无法推出，该作目前仍然处于基础开发阶段，其所使用的WHITE引擎技术仍未完善。

《虚幻竞技场3》对应六轴

Epic Games的“虚幻引擎3”大作第二弹《虚幻竞技场3》将于年内在PS3上推出，该作在GDC2007上首次公开了内部试玩DEMO。从目前得到的消息，《虚幻竞技场3》将会对应PS3六轴手柄的动作感应功能，并且Epic Games方面表示玩家可以为PS3接上键盘鼠标进行操作。

X720开发中

微软互动娱乐商业部副总裁彼得·摩尔最近在《EGM》杂志的采访中表示，微软已经着手开发下一代游戏机，该主机预计将于2011年期间推出，而X360的生命周期将延续至2012年。

SEEDS投靠微软

由三上真司、稻叶敦志、神谷英树等前四叶草工作室核心人员成立的SEEDS公司目前又有新举动。据报道，目前该公司已经着手开发X360游戏，SEEDS很可能将会成为微软在日本扶持的又一颗重要棋子。

《战争机器》PC版

Epic Games日前确认，全球销量超过400万套的X360超大作《战争机器》将会推出PC版。不过PC版《战争机器》可能不会在2008年4月之前推出，因为该财年Epic Games的重点是《虚幻竞技场3》等几款新作。

Wii目标已实现

任天堂欧洲分公司市场部主管Laurent Fischer日前在媒体的采访中表示，去年制定的2007年3月底之前出货600万台Wii的目标已经实现，并且目前出货的大多数Wii都已经卖出。实际上，目前Wii仍然处于供不应求的状态，Fischer表示任天堂正尽全力提高Wii的生产能力。

名制作人集结《宝岛Z》

Capcom日前宣布将会在Wii上推出一款“新感觉思考冒险游戏”《宝岛Z》（暂名），该作制作阵容相当强大，其制作人是《极魔界村》的竹下博信，开发指导是《生化危机 逃出生天》的佐佐木荣一郎。游戏讲述见习海盗扎克探索宝藏的故事，玩家的目标是在宝岛揭开各种谜题，寻找传说中的宝藏。玩家要充分利用Wii手柄的动作感应功能解谜。本作预计将于秋季发售。

X360《鬼泣4》公布

3月20日，本刊截稿当日，Capcom闪电宣布《鬼泣4》将不再是PS3独占游戏，而是将同时推出PS3/X360/PC版，具体发售时间未定。此举将对PS3的发展造成重大打击，关于本事件的详情，请关注本刊下期的后续报道。

本期新闻综述

本月业界声音

“Wii是一坨屎！”

EA的《孢子》是一款曾在E3展技压群雄、摘得最佳游戏桂冠的大作，在今年的GDC展上，该作开发者之一Chris Hecker发表惊人言论，令业界为之哗然。Hecker以“Wii是一坨屎！”（Wii is a piece of shit）作为其演讲的开场白。Hecker说Wii机能极端低下，只是两坨NGC堆在一起。Hecker不仅抨击了Wii，还将矛头直指任天堂，他说：“我实在搞不明白，任天堂拿出一堆屎一样的游戏却把它当艺术品！”

▲在GDC2007上的Chris Hecker。

Hecker的此番激进言论引起了任天堂迷的公愤，或许是由于任天堂以及EA方面施加压力，在随后的一场演讲中Hecker改口说：“我觉得Wii不是一坨屎。”Hecker解释说，之前的言论只不过是开个玩笑，谁料玩笑开过了头。Hecker还说，任天堂将游戏往新的方向引导的努力值得肯定，“否定他们的一切只为博得观众一笑实在是不厚道、不客观”。最后Hecker再次强调，所有言论只是代表他个人，EA对Wii是非常支持的。

“PS3喂不饱《GTA4》”

之前曾有消息称，PS3丧失《GTA4》独占权是因为“索尼太傲慢”，不过最近SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森表示，真正的原因是“PS3喂不饱《GTA4》”。哈里森说：“我觉得PS3的装机量不足以支撑Rockstar在《GTA4》上面的投资。”哈里森最善于鼓吹SCE与PS3的强大，这种自谦的言论十分罕见，也体现索尼对于PS3确实是底气不足。

稻船敬二的“风凉话”

以三上真司为代表的数位知名制作人相继离开Capcom后，稻船敬二已经成为Capcom声望最高的游戏制作人之一，最近稻船敬二在游戏开发者大会中谈到了对四叶草工作室解散的看法。稻船敬二说：“我清楚如果在媒体面前评论此事（指四叶草解散一事）可能会给自己招来麻烦，但我要强调的是游戏不是艺术品，而是一种商品，如果我们做游戏的人把游戏当成艺术品来看的话，那结果就是……”稻船敬二表示，游戏是一种普通消费品，制作人在游戏开发的过程中必须首先注意到这一点，《大神》和《红侠乔伊》本身很优秀，但作为游戏制作人的工作却是失败的，因为“制作人首先要确保游戏开发质量，然后还要再想办法把游戏推销出去”。

最后稻船敬二说：“制作人必须考虑如何让优秀的作品尽可能地为玩家所了解和接受，关键问题是要把游戏卖出去。而（四叶草）制作人显然没有完成这项任务。Capcom当初曾表示过要为四叶草推销游戏，但被拒绝了……优秀的开发导演也许并不少见，但如果没有优秀的制作人作为保障的话游戏就没有销路，我认为四叶草（解散）的例子很能说明问题。”

本月市场观察

36.5%成年网民玩电视游戏

著名市调机构尼尔森发布的研究报告显示，美国36.5%的成年网民拥有家用机，15.9%拥有掌机。在拥有游戏机的网民中，有71%为已婚，66%已经至少有一个孩子。

尼尔森还发布了三大主机商官方网站的流量统计。Nintendo.com的月访客流量从2006年1月的85.6万暴增到2007年1月的160万，增幅高达91%；Xbox.com流量从82.7万增加到120万，增幅为47%；PlayStation.com访客数量微降8%，从110万减少到100万。另外，尼尔森的数据还显示Bestbuy.com 90%的访客拥有游戏机，Amazon.com的访客有89%拥有游戏机，GameStop.com为88%。

Xbox LIVE目标提前完成

微软于3月上旬宣布，Xbox LIVE的会员数目前已经正式突破600万人。去年E3展比尔·盖茨曾经宣布计划于2007年6月末让Xbox LIVE会员数突破600万，这一目标之所以能够提前4个月完成，应在很大程度上归功于《战争机器》的强大带动作用。

据微软统计，自2002年11月开通以来，玩家在Xbox LIVE中的总游戏时间长达23亿小时，相当于26万年，销售的微软点数多达50亿点。

Xbox LIVE全球联机游戏排行榜

1	光环2
2	战争机器
3	Hexic HD
4	使命召唤2
5	幽灵行动 尖锋战士
6	使命召唤3
7	上古卷轴Ⅳ：湮灭
8	哥谭赛车计划3
9	彩虹六号 维加斯
10	完美黑暗 零

（上表为通过X360联机的游戏）

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

★ 2007年3月5日～2007年3月11日

1 耀西岛 DS — NDS

ヨッシーアイランド DS

■Nintendo■2007年3月8日发售■ACT■4600日元■上周排位：－

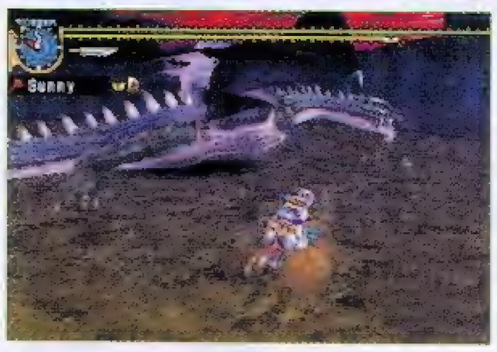
一款走可爱路线的2D横版过关游戏，游戏中玩家必须与耀西背上的马里奥等任天堂经典角色进行配合，发动“冲刺”、“远距离跳跃”等具备各种效果的特技动作后才能顺利发现新的道路，游戏的整体难度不高，支持联机功能的迷你游戏很适合与好友同乐。

本周：**303 114**套　累计：**303 114**套

2 怪物猎人 携带版 2nd — PSP

モンスターハンターポータブル 2nd

■Capcom■2007年2月22日发售■ACT■4980日元■上周排位：3



将网络游戏的特性进行巧妙融合的本作耐玩程度相当高，虽然单人模式无法获得高级的材料，但是却能帮助玩家很好地熟悉各种怪物的攻击方式，以便在联机模式下能够与队友进行更好的配合，随着官方不定期放出的各种任务，本作的热销势必会一直持续下去。

本周：**93 099**套　累计：**936 231**套

3	莱顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思议な町	■LEVEL-5 ■2007年2月15日发售 ■AVG ■4800日元■上周排位：5	◆本周 33957套 ◆累计 220673套	NDS
4	喧哗番长2 全灭 喧哗番长2 フルスロットル	■Spike■2007年3月8日发售■A・AVG■6800日元■上周排位：－		PS2
5	超级机器人大战W スーパーロボット大战W	■Banpresto ■2007年3月1日发售 ■S・RPG ■5800日元■上周排位：2	◆本周 36310套 ◆累计 175620套	NDS
6	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位：4	◆本周 35298套 ◆累计 1165674套	Wii
7	高达无双 ガンダム无双	■NBGI ■2007年3月1日发售 ■ACT ■7800日元■上周排位：1	◆本周 31145套 ◆累计 201869套	PS3
8	勇者斗恶龙怪物篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	■Square Enix ■2006年12月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：8	◆本周 26452套 ◆累计 1228264套	NDS
9	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：6	◆本周 26340套 ◆累计 1002628套	Wii
10	更能锻炼大脑的成人DS训练 东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：10	◆本周 20716套 ◆累计 4060566套	NDS

游戏以主人公武田智意外地被卷入了集合了最强男子的“极东联合”和拥有最大势力范围的“东关狂走联合”之间的争斗为切入点，为我们描述了一段少年的成长史。游戏中特有的350种以上“喧哗技”和相当于前作5倍大小的地图是游戏最大的亮点。

《怪物猎人 携带版 2nd》无疑是今年PSP上最具号召力的游戏软件，根据截稿之前得到的最新统计信息，本作只用了不到1个月的时间就顺利地突破了百万大关，相信今年在榜中还会多次看到它的身影。《莱顿教授与不可思议的小镇》虽然是一款以解谜为主的游戏，但精美的画面和充满趣味的情节却为它赢得了更多的支持，看来这势必也将成为“脑白金软件”值得借鉴的经验，用多变的形式才能吸引到更多的玩家。

★ 2007年2月26日～2007年3月4日

1 高达无双 — PS3

ガンダム无双

■NBGI■2007年3月1日发售■ACT■7800日元■上周排位：－

亲身体验过本作的玩家都给予了较高的评价，华丽而流畅的画面也充分显示出了PS3在画面表现上的非凡实力。除了基本的战斗方式继承了“《无双》系列”的爽快感以外，结合高达中不同机体的性能所出现的“装载零件”、“更换机师”等要素也保证了游戏的耐玩度。

本周：**170 725**套　累计：**170 725**套

2 超级机器人大战W — NDS

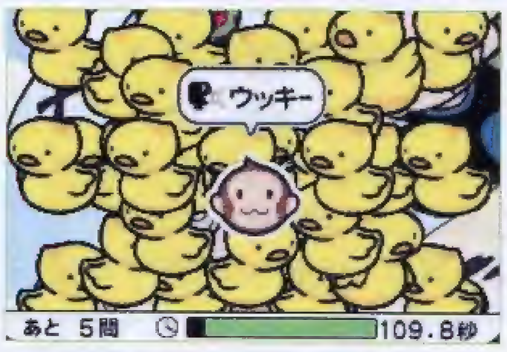
スーパーロボット大战W

■Banpresto■2007年3月1日发售■S・RPG■5800日元■上周排位：－

本作中包含了《机动战士高达SEED ASTRAY》在内，共19部相关作品中登场的机体，而且将每个作品串联起来的原创剧情也是一大魅力所在，体贴的触摸屏操作也让玩家可以只用触控笔来完成游戏中无论是战斗还是改造机体时几乎所有的操作。

本周：**139 311**套　累计：**139 311**套

3	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	■Capcom ■2007年2月22日发售 ■ACT ■4980日元■上周排位：1	◆本周 137851套 ◆累计 843132套	PSP
4	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位：6	◆本周 39639套 ◆累计 1130376套	Wii
5	莱顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思议な町	■LEVEL-5 ■2007年2月15日发售 ■AVG ■4800日元■上周排位：5	◆本周 33957套 ◆累计 220673套	NDS
6	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：9	◆本周 31702套 ◆累计 976288套	Wii
7	右脑达人 爽解！找碴博物馆2 右脳の达人 爽解！まちがいミュージアム2	■NBGI■2007年3月1日发售■PUZ■3800日元■上周排位：－		NDS
8	勇者斗恶龙怪物篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	■Square Enix ■2006年12月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：8	◆本周 27236套 ◆累计 1201812套	NDS
9	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：－	◆本周 24545套 ◆累计 4193532套	NDS
10	更能锻炼大脑的成人DS训练 东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：－	◆本周 22854套 ◆累计 4039850套	NDS



作为NDS上难得的“找碴类游戏”，本作在爽解模式中增加的“移动式找碴”、“探照灯”等游戏方式和全解模式中的刁钻错误，即便是玩过前作的玩家也会感叹游戏难度的全面提升，最大支持4人的联机模式很有挑战性，主要是判断分数的标准设置得比较严格。

本周：**28 495**套　累计：**28 495**套

PS3上众多玩家翘首以盼的第二款高达作品《高达无双》的发售终于一扫之前PS3的颓势，让以前每周只维持在2万左右的硬件销量有了明显的增长，本作首发的第一周就达到了4万以上的实际销量，NDS和Wii软件仍然抢手，新作《超级机器人大战W》虽然其他方面表现不俗，但是缺乏语音的设定还是对销量造成了一定影响，PS3方面目前主要靠《怪物猎人 携带版 2nd》拉拢人气，硬件的累计销量仍然位列前三。

数字风榜

只要 无双 总相宜?

▲虽然《无双大蛇》剧情已经脱离了历史本身，但是战斗系统的魅力仍然能吸引FANS为其埋单。

以开发历史题材战略游戏而闻名的光荣(KOEI)公司对于很多玩家来说一定不会陌生，不过自从2000年8月3日发售第一款《真·三国无双》开始，这个结合了三国历史的动作游戏似乎在一夜之间就成为了该公司的另一个代名词，而尝到甜头的光荣也在这个系列的原始创意中找到了一个绝佳的商机，所以之后陆续推出的"《战国无双》系列"等作品也受到了大量玩家的追捧。虽然"《无双》系列"中多少都存在着一些戏说成分，但是对历史人物和事件的刻画却毫不含糊，甚至你还可以将它当作一个微缩的历史教材，在游戏中体验杀敌快感的同时，也能获得更多关于历史的知识。

今年年初在PS3上震撼登场的《高达无双》和即将在PS2上登场《无双大蛇》无疑是对于"《无双》系列"潜在价值的深度挖掘，甚至很多玩家还半开玩笑地说"只要游戏中存在多个势力，旗下又有众多的个性角色，那么光荣就有能力将它制作成新的无双"。《高达无双》首周17万的销量或许和其他"《无双》系列"作品相比还略有差距，但它绝对为促进日本地区PS3销量立下了汗马功劳，现在就让我们在对《无双大蛇》的前景进行猜想之前，一起来看看时至今日，所有"《无双》系列"所创造的销售成绩吧。

《无双》系列PS2版发售年表

游戏名称	发行时间	首周销量	累计销量
真·三国无双	2000.8.3	164 427套	330 772套
真·三国无双2	2001.9.20	240 980套	1 042 819套
真·三国无双2 猛将传	2002.8.29	284 789套	727 488套
真·三国无双3	2003.2.27	723 127套	1 197 349套
真·三国无双3 猛将传	2003.9.25	265 489套	531 303套
战国无双	2004.2.11	620 893套	1 024 253套
真·三国无双3 帝国	2004.3.18	153 045套	316 783套
战国无双 猛将传	2004.9.16	190 358套	375 694套
真·三国无双4	2005.2.24	560 733套	893 022套
真·三国无双4 猛将传	2005.9.15	196 356套	337 619套
战国无双2	2006.2.24	301 044套	543 132套
真·三国无双4 帝国	2006.3.23	53 542套	102 551套
战国无双2 猛将传	2006.11.16	89 805套	147 105套

注：以上数据为日本地区销量且不包括系列推出的PC版和PSP版。

2007 日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	3月5日~3月11日	2月26日~3月4日
1	NDSL	1 596 888台	108 512台	111 814台
2	Wii	911 687台	44 495台	57 972台
3	PSP	594 664台	56 175台	66 156台
4	PS3	294 840台	32 115台	44 000台
5	PS2	210 632台	14 585台	15 364台
6	X360	68 722台	3 333台	3 379台
7	GBM	12 722台	812台	805台
8	GBA SP	12 274台	679台	738台
9	NGC	4 672台	240台	303台
10	NDS	1 077台	119台	112台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

欧美 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

美国租赁榜

★统计日期 2007年3月6日~3月12日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	■Ubisoft ■2007年3月6日 ■FPS	X360
2	纽约街头教父：偶像 Def Jam:Icon	■EA ■2007年3月6日 ACT	X360
3	机车风暴 MotorStorm	■SCEA ■2007年3月6日 RAC	PS3
4	失落的星球：极点危机 Lost Planet:Extreme Condition	■Capcom ■2007年1月12日 ACT	X360
5	除暴战警 Crackdown	■Microsoft ■2007年2月20日 FPS	X360
6	SSX Blur SSX Blur	■EA ■2007年2月27日 SPG	Wii
7	使命召唤3 Call of Duty 3	■Activision ■2006年11月7日 FPS	X360
8	NBA 街头篮球 主场 NBA Street Homecourt	■EA ■2007年2月20日 SPG	X360
9	战争机器 Gears of War	■Microsoft ■2006年11月7日 ACT	X360
10	中途岛之战 Battlestations:Midway	■Eidos Interactive ■2007年1月30日 SLG	X360

本作采用了前作的图象引擎，游戏画面的逼真程度配合上烘托气氛的各种音效，绝对会让玩家感受到亲临墨西哥南部边境战场的震撼。在每个关卡中随着时间的流逝，玩家可以感受到周遭环境的变化，并采取相应的措施来有效打击敌人，同伴的AI也有明显提高，以充分发挥他们在游戏中的辅助作用。

英国销量榜

★统计日期 2007年3月4日~2007年3月10日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	■Ubisoft ■2007年3月9日 FPS	X360
2	最终幻想XII Final Fantasy XII	■Square Enix ■2007年2月23日 RPG	PS2
3	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	■Rockstar Games ■2007年3月9日 ACT	PS2
4	索尼克与秘密指环 Sonic and the Secret Rings	■SEGA ■2007年3月2日 ■ACT	Wii
5	除暴战警 Crackdown	■Microsoft ■2007年2月23日 FPS	X360
6	模拟人生2：四季生活 The Sim 2 Seasons	■EA ■2007年3月2日 SLG	PC
7	FIFA 07 FIFA 07	■EA ■2006年9月29日 SPG	PS2
8	职业进化足球2007 Pro Evolution Soccer 2007	■Konami ■2006年10月27日 SPG	X360
9	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	■Nintendo ■2006年6月9日 ETC	NDS
10	模拟人生2 The Sim 2	■EA ■2004年9月17日 SLG	PC

"速度至上"一直都是"《索尼克》系列"带给玩家最大的快感，而本作充分结合Wii手柄的操作方式则带给了新老玩家不一样的感受。除了传统的游戏关卡外，游戏中的收集要素也相当丰富，这样即使反复挑战同一关卡也不会感觉枯燥，大量适合与好友同乐的迷你游戏也是本作的另一卖点。

THE BATTLE WITHIN

文 星夜
美编 NINA

黑暗之力觉醒！

根据同名电影改编的《蜘蛛侠》是Activision有史以来最畅销的游戏，其系列第一作销量超过800万套，第二作也创造了将近500万套的销售佳绩。今年5月《蜘蛛侠3》的风暴即将到来，Activision为了再现辉煌为跨平台的游戏版《蜘蛛侠3》投入了超过3000万美元的预算，这是Activision创立以来规模最庞大的游戏开发项目！

蜘蛛侠3	Activision/Treyarch	ACT
多机种	Spider-Man 3	美版
	2007年5月4日 1人	售价未定
	对应平台为PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS、GBA，以下游戏图来自PS3及X360版。	

蜘蛛侠3

十条剧情主线

《蜘蛛侠3》的剧情与电影版相同，这次蜘蛛侠将对抗两位新对手——沙人和新一代绿魔。蜘蛛侠得知弗林特·马克与他叔叔的死有关，而这位小贼因为一起意外事故变成了沙人。新一代绿恶魔哈瑞·奥斯本则是一代《蜘蛛侠》中的绿恶魔诺曼的儿子，他原本是蜘蛛侠的好友，父亲死后，哈瑞发誓复仇，因此穿上了父亲的装备成为新一代绿恶魔。但蜘蛛侠最大的敌人并非来自外部，而是来自自身——一种神秘的粘性浆液让蜘蛛侠拥有了黑暗力量，却也改变了他的思想与行为，觉醒的黑暗之力成为蜘蛛侠最大的敌人！

除了忠于电影剧情外，《蜘蛛侠3》还将加入多条剧情支线，根据玩家的选择，游戏中会有10种剧情发展，除了电影的内容外，也会有专门为游戏设计的强大BOSS级角色。从游戏一开始，整个世界就是为玩家而开放的，玩家可以自由行动。如果玩家完成了所有的支线任务，将会获得不少令人惊喜的隐藏内容。

黑蜘蛛登场！

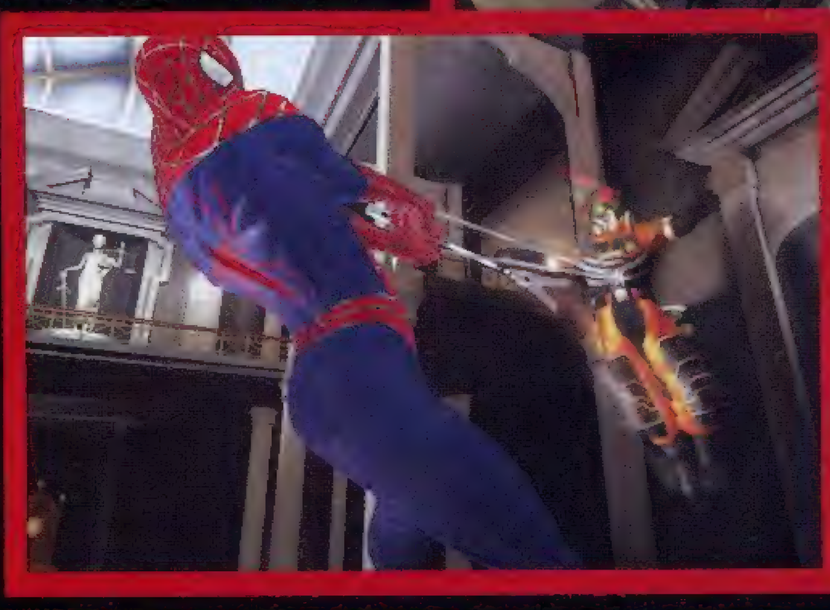
Spider-Man and all related characters: TM & © 2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Movie: ©2007 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Game elements: ©2007 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing Inc. All rights reserved.

3DM & 3DM-SMV
www.plumbook.cn

20英里地下隧道

《蜘蛛侠3》的PS3和X360版最高支持720p解析度，PS3版对应六轴感应功能，Wii支持480p，并采用了独特的动作感应操作方式。在画面上，蜘蛛侠在游戏中的人物建模非常精细，不过最具视觉冲击力的还是让玩家尽收眼底的纽约曼哈顿高楼群，并且开发组Treyarch还创造了总长度达20英里的地下隧道和下水道让玩家探索。虽然室内场景似乎不适合蜘蛛侠，但Treyarch对这些场景进行了特殊处理，使其空间大于现实情况，让蜘蛛侠的能力有更大的发挥空间。

▼ 本作同时也会加入更多的室内战斗部分。



▲极远的场景可视距离将会大大增强视觉冲击力。

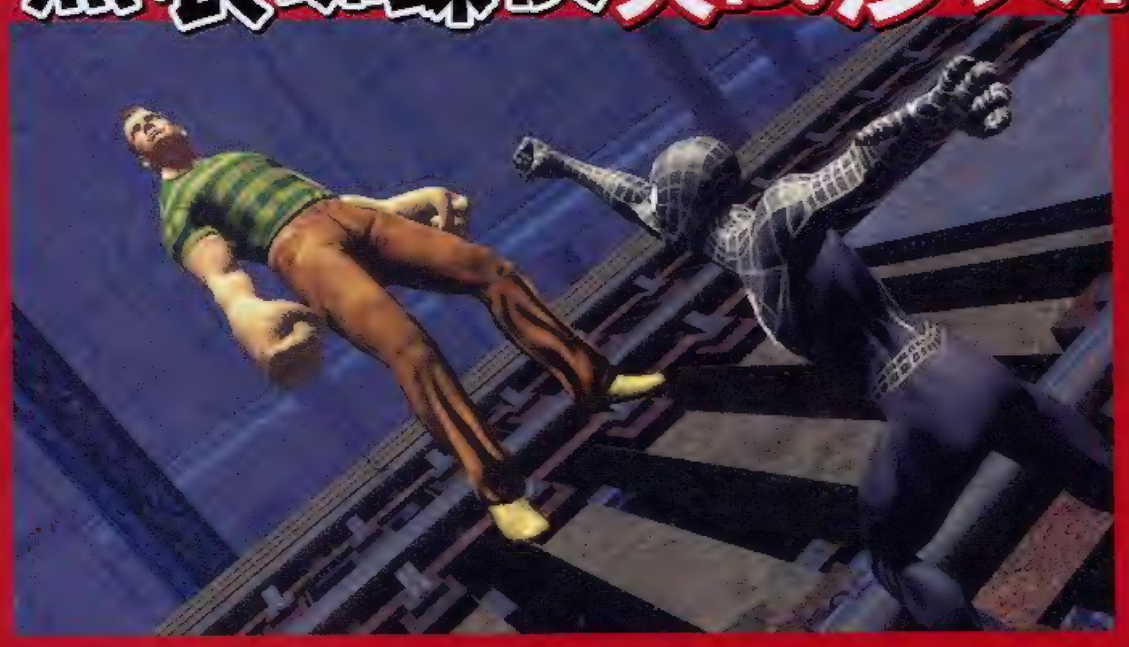
3D城市地图

在一个摩天大楼林立的巨型都市里，传统的2D地图已经无法起到指引作用，因此本作设计了3D的城市地图，玩家可以调出3D地图查看整个城市的状况，地图上用各种图标表示玩家可以参与的事件以及发生地。玩家可以在地图上想要前往的地方做个标记，然后跟随箭头的指引径直前往。地图的另外一个重要作用是查看城市的犯罪情况，在地图上红色加亮的地区为犯罪事件高发区，玩家可以前往这些地区维持秩序，也可以放任不理。不过游戏中有“市民满意度”(简称CSI)的概念，如果放任犯罪，CSI值就会降低，蜘蛛侠的公众拥护度也随之降低。

黑蜘蛛之怒

由于本作出现了蜘蛛侠的黑衣形态，因此也增加了在这种形态下使用的全新动作和招式。黑衣蜘蛛侠将会用更具进攻性的方式对付罪犯，虽然其动作与红衣状态差别不大，但力量明显提升，并且加入了怒槽(类似于红衣状态的超级槽)，攻击或使用连续技都可积累怒槽，玩家也可以手动按键蓄气，怒槽蓄满后即可发动大破坏力的技能。蜘蛛侠的蜘蛛感应能力将会在追踪敌人时大显神威，按LR键可以从通常视点进入蜘蛛视点，这时场景变为灰色，而敌人呈亮红色。

黑衣蜘蛛侠大战沙人！



真正的互动电影

为了增强游戏的演出性，本作加入了类似于《战神》的互动片段，Treyarch将该系统称为“Cineractive”，即“互动电影”。这种具有刺激性和视觉冲击力的互动片段将成为剧情推进的重要方式。例如在目前公开的DEMO中可以看到蜘蛛侠与新增敌人“蝎子”的对决。这个片段来自本作的一个分支剧情，围绕一家名为Mechabiocon的公司，该公司拥有能够控制意识的技术，并派出蝎子执行破坏任务。除了与蝎子的战斗外，这个片段还包含了与蝎子在高楼群间追逐竞速的场面。

◀ 未穿蜘蛛侠战衣的彼得·帕克与绿恶魔的空中战斗，这是《蜘蛛侠》系列”游戏中帕克首次脱下战衣。

□□□ &3DM-SMV
www.plumbook.cn

触摸无双新纪元

虽然NDS版《真·三国无双》公布的时间已经超过两年，但是除了几张图之外一直没有任何实质性内容。就在大家对此表示万分怀疑时，光荣这次终于拿出来大量新情报。其中最有价值的一点，莫过于游戏已不再是原来公开的纯2D画面。4月5日离现在已经没有多少天了，下面就让我们来浏览一下NDS版的特色吧！

文 纱迦 美编 NINA

真·三国无双DS 斗士之战	Koei	ACT
NDS	真·三国无双DS Fighter's Battle	日版
	预定2007年4月5日	1~3人	4800日元
	对应周边未定	

NDS版概述

本作依然秉承系列一贯的“一骑当千”主旨。采用3D画面之后，以NDS的机能能做到什么地步让玩家颇为在意。官方表示在战场上最多可以同时与20名敌人交手，充分体验爽快砍杀的感觉。如果能做到这一点而又没有什么拖慢延迟的话，应该还是很不错的。

针对掌机游戏便携的特色，游戏中的关卡被分为众多据点，而最终目的是要占领对方的本阵。在进攻敌方本阵之前，必须将进程上的据点一一攻破，这样才能继续前进。而据点的类型有很多种，包括可以提升我方能力的武器库、可以恢复体力的粮仓等等。玩家要审时度势，不可一味贪快冒进。

武将卡

武将卡是本作的原创要素。游戏中我方武将会以Q版造型的人物卡片形式出现，战斗前玩家必须用手上的武将卡编成牌组并设定军团名称。不同的武将卡具有不同的效果，包括提升能力、妨碍敌人、加强据点等等。游戏中出现的武将卡数量超过100张，而且各卡片在反复使用后还会升级，这绝对是一个相当有深度的系统。（光荣版《三国志大战》？）

妨碍轮盘

这个名为妨碍轮盘（“お邪魔スロット”）的系统相当重要，不动一刀一剑，就能打得敌人丢盔弃甲。战斗中只要收集打倒敌人后掉落的金钱，就可以用来发动妨碍轮盘。妨碍轮盘产生的效果非常多，目前已知的有：寒波到来（提升我方士兵能力，且让敌人不能动弹）、大地振动（引发大地震）、暗云召唤（敌人看不清目标）等等。妨碍轮盘在紧要关头（如BOSS战中），是极为有用的技巧。

联机对战

◀游戏的画面确实惨了一点儿，或许纯2D是个更好的选择？

如今联机对战已经成为掌机游戏的标准配置，本作当然也不例外。除了可以和电脑勾心斗角之外，玩家还可以借助Wi-Fi进行最多3人的对战。对战方式可以是三分天下式的天下混战，也可以是吴蜀抗魏式的2对1。在对战中玩家的武将卡如何组合，将是取胜的一大关键。而胜利者更是可以拿走失败者的1张武将卡作为奖励。

原创角色

《真·三国无双》里的角色永远是魅力十足的，不过在本作中玩家要操作的却是3名原创角色：朱雀、青龙、玄武。这3名原创角色的武器和能力各有千秋，玩家可以通过他们来率领群雄征战中原。而游戏中的关卡则完全忠于史实，共有虎牢关、赤壁等12个战场登场。虽然数量不多，但各大战场都很有特色，不但有声势浩大的连环船队，还有结冰滑溜的洞窟、机关重重的古城等等。

◀各种特技的效果颇为夸张，不知人多时会不会造成严重延迟呢？

朱雀

原创角色之一。看起来貌似和孙策颇为相像，也是近战型角色，武器是笼手。

青龙

帅气冷酷的原创角色。以居合拔刀术为主的他，看起来是颇为厉害的角色。

玄武

一看就知道是一名力量型的原创角色。用起来难度比较大，上级者向。

©2007 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.
www.pdfbook.cn

DRAGON QUEST SWORDS

ドラゴンクエストソード

文 邪魔天使 美编 菲菲

Square Enix曾出过一款特殊的游戏《勇者斗恶龙 剑神》(以下将《勇者斗恶龙》简称为《DQ》)，那是一个专有平台，玩家挥舞着手中的剑与屏幕上出现的敌人进行战斗。而在Wii上市之后，新颖的玩法自然成了各个游戏厂商开发的对象，于是这款《勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔》出现在了我们面前。利用Wii的遥控手柄，玩家可以轻松地挥舞手中的“剑”和“盾”做出劈砍、盾防等动作，另外游戏中还有必杀技的设定。怎么样，看到这些你是不是已经蠢蠢欲动了呢?

勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔	Square Enix	A·RPG
Wii	ドラゴンクエスト ソード 假面の女王と镜の塔	日版
	预定 2007 年春	1 人	售价未定
	对应周边未定	

我们都知道“《DQ》系列”一贯都是没有语音的，但在这款《假面女王和镜之塔》中却请来了人气演员为里面的角色配音。语音的加入会更好地表现整个故事和人物的性格，也让游戏的代入感更强。有了语音后战斗的临场感会增加不少，而且角色的台词还会随着情况优劣进行变更，可见本作的语音是非常丰富的。

必杀技的出法

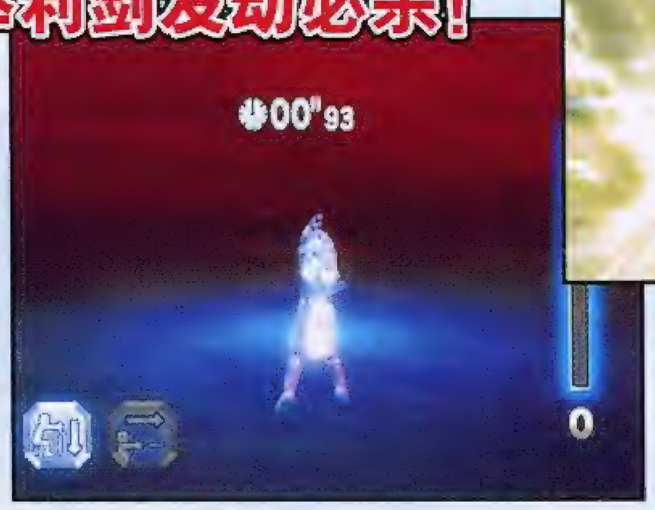
作为一款《DQ》游戏，必杀技自然是少不了的，游戏中有许多必杀技。比如“稻妻雷光斩”就是先把遥控手柄拿过头顶转圈蓄力，然后一个猛劈。当然，游戏中的必杀技出法并不是只有一种，随着技的不同玩家要做的动作是不一样的。

战斗中时刻注意画面左下方的剑槽

▲在要使用必杀技的时候画面左下方会提示此时玩家应该用怎样的动作，画面中的这个必杀技需要玩家像忍者一样逆手持遥控手柄并将其举过头顶，接下来就是一个猛向地面插下去的动作。

◀蓄好力后向地面做出一个猛插的动作就可以发动必杀技，该必杀技的效果是无数雷光将敌人包围给予打击，如果是弱小的敌人可能会一击必杀。

高举利剑发动必杀!



▶战斗时随着时间的推移画面上左下方的那条剑形状的槽会渐渐增加，当蓄到100%时就可以发动必杀技。

▲必杀技发动进入关键时刻，高举Wii的遥控手柄并来回摆动蓄力，如果为了迎合此情景自己再发出个大喝，很有身临其境的感觉。

©2007 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/GENIUS SONORITY INC./SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

新作短波

FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息

开拓你的游戏视界

主持人语

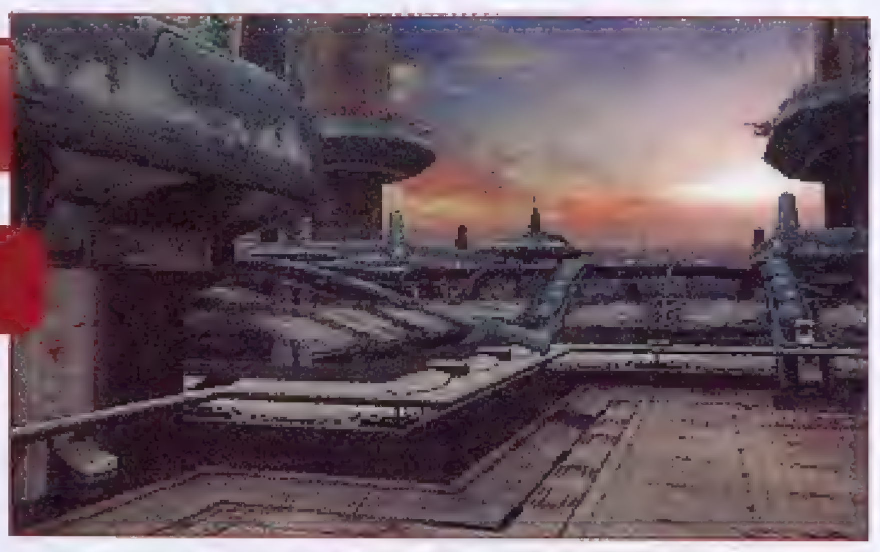
在制作本期"新作短波"的时候笔者是到了做完才发现NDS游戏居然有这么多。不过就目前是次世代交替的时候那就不难理解了，而且这些预计推出的NDS游戏还是值得我们去小小期待一下的。其中最让笔者感兴趣的就是《莱顿教授与恶魔之箱》和《元素怪兽》了，前者的前作就很有趣，谜题也很有新意；后者的卡片又是那么吸引人，只是希望其卡片的清晰程度稍微好点。

这段时间一直沉浸在《战神Ⅱ》的爽快中，游戏的素质的确没得说，能够在PS2末期玩到这样高品质的游戏也是玩家的一种幸福吧。

梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望

新的领域，新的宇宙冒险

也许许多玩家认为这款《伊鲁米纳斯的野望》是原来版本的资料片，但现在SEGA已声明该作是《梦幻之星 宇宙》的续作，游戏中加入了许多新区域、新武器等新要素，而下线的故事模式和在线的网上模式依旧存在。另外，运行本作并不需要与《梦幻之星 宇宙》联动。



▲ 前作中作为研究城市还很繁荣的洛塞诺姆本作中变成了战场，到底发生了什么事呢？

新区域

本作中冒险的区域和战斗区域大幅度增加，而有的区域更是模仿《梦幻之星在线》的，老玩家去一定非常有感触。

[文：邪魔天使]

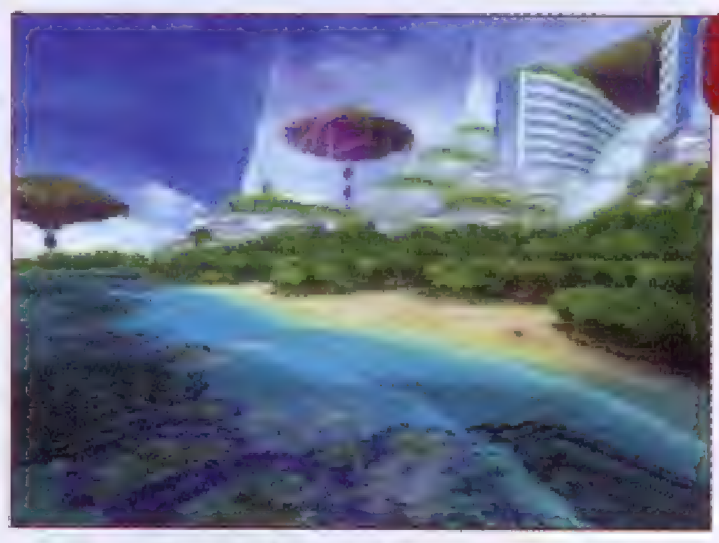
极具魅力的新要素

《伊鲁米纳斯的野望》中不论是下线模式还是在线模式都增加了许多新要素，下面就让我们来看看都有哪些让人兴奋的新东西。

新武器

前作中的武器有23种，本作中还会有新种类的武器追加，有的外形很拉风，有的则非常可爱，对于一款网络游戏而言，史诗级的武器的确是许多玩家的梦想。

▶鞭身由激光波构成，使用时变幻多端，能够击中周围多个目标。



▲第一行星巴鲁姆追加了位于海边的大厅，景色非常美丽。

新的大厅

在线模式中玩家的集中地大厅也变得多样起来，不仅有风景秀丽的大厅还有具有个性设施的大厅，让玩家在等待的时候不至于那么无聊。

多机种 A·RPG	■ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	■日版
	■SEGA	■预定2007年发售

星神

PS末期正统S·RPG登陆NDS

2002年正值PS的末期，大部分玩家已经转移到PS2阵营，就在此时一款正统S·RPG登陆PS，引起了一个不小的话题，这个游戏就是《星神》。时隔五年，这款S·RPG将在人气掌机NDS上复苏。这款游戏对应按键操作和触控笔操作，玩家可以根据自己的喜好进行选择，而人设方面进行了完全重绘。本作最大的特点就是其慎密的系统，利用消耗消费值行动，采取不同的战术对敌，像PUZ那样的连锁攻击，另外还有根据"信仰"的选择角色发生变化以及魔法强化系统。如此多的要素融合在一起，相信本作依旧会有不俗的表现。

按键操作与触控笔操作双对应

◀玩家可以在简单快捷的按键操作以及轻松游戏的触控笔操作中进行选择 适应不同玩家的需求。

▲内容确认以及操作说明都非常详尽，玩家能够很快地理解游戏的各种系统。

战斗系统

RAP:Ready to Action Point

游戏画面上会显示一条RAP槽，使用多少消费值在上面会清楚地显示出来。在画面中蓝色的条代表移动所需的消费值，下面那张图显示的是移动后进行攻击后所消耗的消费值，攻击所需消费值用黄色的条显示。在进行攻击时消费值是可以到"OVER"这部分的，但一旦使用过度，那么就会延迟下一次行动的时间。

[文：邪魔天使]

NDS RPG	■HOSHIGAMI	■日版
	■ASNetworks	■预定2007年5月发售

连续攻击

游戏中将多个我方角色使用连续攻击称为"Session"，当面对处于面对"Session待机"的同伴时，对敌人使用射击攻击那么待机的同伴就会将敌人打飞，该连续攻击可以进行六次连击。

◀利用待机指令来调整我方行动顺序，如果用连续攻击将敌人击倒的话就会获得一些强力的道具。

信仰变更使能力变化

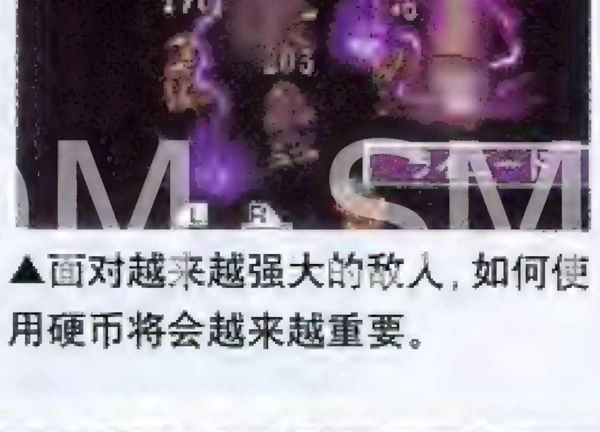
利用技能术习得技能

▲游戏中有6种信仰，不知道具体如何变更。

游戏中每个角色都有自己信仰的精灵，根据精灵的种类其能力、武器类型、成长类型都会发生改变。当角色的信仰等级提升后就会习得新的技能，而技能也能通过从敌人那得到的道具中习得。

左右胜负的强力魔法

使用硬币之后角色就会释放强力的魔法"Coin Fame"，该魔法会随着战斗的进行发生变化，而利用"刻印"这个道具强化硬币的话Coin Fame的威力还会得到提升。



▲面对越来越强大的敌人，如何使用硬币将会越来越重要。

www.plumbook.cn

罪恶装备 ACCENT CORE

原点·进化·新锐

虽然现在各种体感类框体和卡牌对战类框体越来越成为人们关注的焦点，但传统类型依然没有被放弃。作为街机厅的主力，尽管格斗对战类游戏已经不再像几年前那样风光，不过被誉为“史上最华丽2D格斗游戏”的“《罪恶装备》系列”一直都没有停下发展的脚步。自去年8月26日在CLAB SEGA 秋叶原店正式开始公开测试后，系列最新作《罪恶装备 ACCENT CORE》便一直保持着不俗的投币率，而就在正式稼动半年后的今天，厂商公布了本作的PS2版，这无疑令众多“GGXX FANS”兴奋异常。

集系列之大成

移植到PS2后，除了保留街机版全部模式外，更会追加传统的“生存模式”、“M.O.M模式”以及“画廊模式”。“生存模式”是玩家使用固定角色挑战众多CPU对手，每场战斗结束后HP能够少许回复，除了实战练习外更是开启角色特殊模式（黑人，金人，EX版等）的重要途径；“M.O.M模式”中根据玩家的连击数获得不同分数奖励；而“画廊模式”则可以欣赏角色的ED以及其他在游戏中获得的原画。另外，在本作选人时更能直接选择使用“GG模式”、“GGX模式”或是“AC模式”，让老玩家和刚接触本作的新人能够站在同一条起跑线。

▲全部29名角色保证让玩家过足瘾。

PS2 RPG ■GUILTY GEAR XX ACCENT CORE ■日版 ■SEGA

预定2007年5月31日发售

新增系统开创攻防新理念

一击必杀、BURST、挑空追击、FD和RC，相信对于FANS来说对这些标志性系统一定不会感到陌生，也正是因为这些前卫大胆的系统使这个系列的战斗异常爽快、火爆。而在新作中，又引入了多个攻防系统，令整个战局更加瞬息万变。

类似Blocking系统，在对方攻击命中瞬间输入防御方向+S·HS。与FD相比硬直时间大幅减少。特殊防御成立判定时间非常短，而且使用后一定时间内无法防御，但特殊防御本身可以连续发动。

特殊防御

消耗25%的必杀槽来发动普通必杀技的强化版，不仅威力会加强，更重要的是利用性能变化后的必杀技将会引出全新的连击理念。

EX必杀技

[文：十六夜]

拆投

投摔的判定一直是系列最受争议的地方，而在新作中正式采用了拆投系统。与其他FTG游戏一样，只要在被投瞬间输入投摔指令（←or→+HS），就能够化解对手的普通投（地面投以及空中投）。

莱顿教授与恶魔之箱

恶魔的箱子中到底隐藏着什么秘密呢？

就在《莱顿教授与不可思议的小镇》发售不久，Level-5就立刻公布了游戏的续作，动作之迅速让人始料不及。这款集合了各种谜题、要勤动头脑的游戏受到了玩家的一致好评。本作名为《莱顿教授与恶魔之箱》，相较于前作，这代从标题上就给人很玄幻的感觉，而且更让人觉得诡异。本作的内容是全新的，故事、舞台、出现的谜题都是重新制作的，看来Level-5的制作人还留了一手的哦。

[文：邪魔天使]

作为游戏的标题，这个恶魔之箱自然是游戏中的关键道具了，从外形上看这个箱子非常精美，只是上面雕刻的花纹却是恶魔。在这个充满了神秘感的箱子中到底隐藏着怎样的秘密呢？我们拭目以待。

故事

在挤满了返家的人的车站，莱顿与鲁克挤进了即将发动的前往莫伦特利的列车。“这个世界上真的存在让打开的人立刻死掉的恶魔之箱么？”鲁克向莱顿问道。“不知道，但是鲁克，这辆车的终点一定会给我们带来解开谜题的提示。而且我感到这件事一定隐藏着一个惊人的秘密。”面对鲁克的问题，莱顿如是回答。就这样，新的解谜故事随着这辆列车拉开了帷幕。

世界闻名的考古学家，头上那顶高帽子是其特征，作为研究神秘学的大师而广为人知。除了本职以外，他还会接受来自各地的解谜委托，在前作不可思议的小镇上的解谜中大放光彩。

莱顿教授的助手，作为他得力（？）的弟子与教授一起挑战各种谜题。虽然看上去是个天真无邪的小孩，但在行动力和推断力上已经有所作为，有时会给莱顿带来很大的帮助。

本作舞台——特快列车

本作故事发生的主要地点是在一辆特快列车上，这很容易让我们联想到《东方快车杀人事件》（笑），虽然整个游戏不会只是在列车上进行，但却是故事的重要地点。游戏的氛围与前作已经大相径庭，随着舞台的改变登场人物也不同。在这辆列车上有着形形色色的乘客，列车上众多的房间中也有许多奇怪的东西，而恶魔之箱也就在这些东西里面。

▲莱顿和鲁克欣赏着窗外的美景，看得出本作的画面风格与前作完全是两个概念。

▲游戏开始时进入秘密文件模式，输入密码后就会有惊奇等待着我们了。

与前作的联动

将前作通关后秘密文件就会打开，而将本作中得到的密码输入进去就会发生惊人的事情……

NDS PUZ ■レイトン教授と悪魔の箱 ■日版 ■LEVEL-5

发售日未定

www.plumbook.cn

最终幻想XII 亡灵之翼

《最终幻想XII 亡灵之翼》（以下简称《FF XII RW》）讲述的是以新的空中大陆雷姆勒斯为舞台而展开新的冒险故事，在本作中我们可以看到许多熟悉的角色，但他们到底是和谁在作战呢？现在就让我们来看看这些这些站在主人公对立面的敌人吧。

空贼的冒险，永恒的命运

翼之裁判

我们知道，在伊瓦利斯这个世界存在着一个特殊职业，那就是裁判，这些身着暗色沉重甲胄的家伙是伊瓦利斯的执政官，拥有很大的权力和力量，而位于所有裁判之上的是几名裁判长。在《FF XII RW》中出现了一位神秘裁判长，他被称为翼之裁判，正如这个称谓，他甲胄的背部有一双巨大的黑翼，看来这个家伙与本作的故事有很大的关系。

身着厚重的黑色铠甲出现在雷姆勒斯的神秘人物，据说他拥有能读取他人内心想法的能力，能够操纵强大的召唤兽。其本名和种族都是谜，据说他有想支配雷姆勒斯的野心。

面对的敌人

作为一款RPG，我们当然要面对一群敌人，在本作中威胁雷姆勒斯和平的是一帮空贼，他们的目的和巴尔福雷一样，也是想得到拥有永恒之力的圣晶石。为了完成这个使命，空贼们总是想法设法阻止巴尔福雷和梵，他们也会用利用圣石召唤召唤兽，自然，这帮头脑简单的家伙不会那么聪明，他们的后面还有一个后台，而给他们圣石的人正是翼之裁判。

▲锡克族的空贼，虽然叫得凶，但实际实力却不怎么样。

六属性的召唤兽

召唤兽有近战、远距离、飞行三种类型并且还有属性，而属性也从Ⅰ到Ⅲ分了三个等级，高等级的召唤兽需要召唤者的LV也比较高。召唤兽的基本属性有火、水、土、雷、无以及回复。回复属性的召唤兽一般不会去战场前线作战，它们总在后方用回复魔法支援同伴。［文：邪魔天使］

拥有回复属性等级为Ⅰ的召唤兽，用基础回复魔法在后方进行支援，喜欢被潘妮罗爱抚。

◀当前方的同伴遇到危机时治愈之光就是及时雨了，不过回复属性的召唤兽本身抗打能力不高。

回复等级Ⅱ的召唤兽，利用额头宝石发出的治愈之光回复范围内的同伴，喜欢早睡早起。

NDS RPG ■ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング ■日版 ■Square Enix
预定 2007 年 4 月 26 日

元素怪兽

由6张卡片解决的战斗

一说到卡片游戏很多玩家就会觉得卡片游戏一般都是有着高战略性、内涵丰富，不过也会想到卡片游戏都有着众多复杂的规则、搭配复杂的卡片组等。不过这款《元素怪兽》就不同了，它有着简单的规则，卡片搭配也不复杂，最少一枚最多六枚，如果对卡片游戏有阴影的玩家不妨来试试。另外，本作的卡片也是请了一些知名插话师来绘制的，卡片数量也有160种以上。

规则1 卡片组的构成

本作在桌面需要在3个地方配置卡片，每个地方都由表和里组成，表里设置什么卡片由玩家决定，所以一共只需要6张卡片。战斗时就是用设置好的卡片召唤怪兽与对手战斗。

表与里的卡片设置

每个地方由2张卡片构成，虽说一共只需要6张，但要从160张卡片中选出6张并两两组合还是需要动一些脑子的。

注意玛娜上限

与许多卡片游戏一样，本作的卡片每张也有一个玛娜消耗值，设置的卡片的玛娜消耗值总和不能超过上限，卡片越强需要的消耗值也越多。

规则2 战斗的基本流程

战斗开始后对战双方各自召唤一个怪兽，然后从两种攻击方式中选择一种进行攻击，当战斗进入苦战或胶着状态时可以中途更换召唤兽。

▲怪兽的攻击方式是多种多样的，如果玛娜还有富余可以指示待机卡片进行支援攻击。

▲从山扎中抽取卡片进行召唤，此时玩家需要预测对手的召唤来决定自己召唤的顺序。

◀战斗直到某一方所有怪兽被击倒结束，所以不到最后一刻不知道谁是胜负。

规则3 一发逆转的重生

◀有时可以故意选弱的表怪兽去送死，然后切换到里卡片发动逆转技。

系统 所谓重生系统就是在表怪兽被打倒的瞬间里怪兽会立刻出战，里怪兽在出战时会根据种类发动强力的技，所以在处于劣势时一个逆转也许就会让你翻盘。

◀在表怪兽被击倒后里怪兽就会立刻出现并发动强力的技。

［文：邪魔天使］

NDS TAB ■ELEMENTAL MONSTER ■日版 ■Hudson
预定 2007 年 4 月 26 日发售

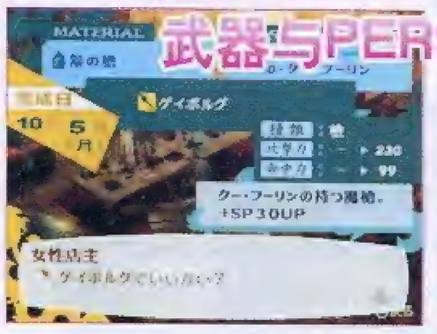
www.plumbook.cn

女神异闻录3 FES

更加丰富的学园生活，更加丰富的PERSONA

自从Atlus公布《女神异闻录3 FES》后喜欢该系列的玩家非常兴奋，的确，前作有些不体贴的系统确实让人感到不适。《FES》在原有版本基础上追加了很多东西，比如特别课外活动、新的PERSONA、新的事件，甚至新的角色。对于那些喜欢挑战的玩家Atlus也准备了“HARD”难度，而新的“武器合体”系统也让游戏的变数增加了许多。

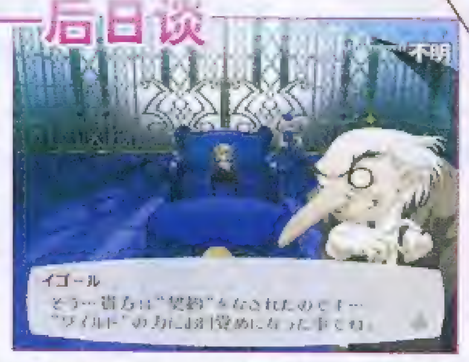
武器与PERSONA的合体



◀用特定的素材与PERSONA合体可以生成强力的武器，这是前作没有的系统。

原创剧情——后日谈

与重制的本篇相比游戏最引人注目的就是在通关后追加的原创剧情“后日谈”了，讲述的是大家各自在特别课外活动部中遇到的异事以及战斗。与本篇相比“后日谈”里的战斗难度会变高，游戏时间大概在30小时左右，而以艾姬丝为中心的故事也是后日谈最大的特征。



▲隐藏在艾姬丝身体里的特殊力量觉醒了，在后日谈中玩家就要靠这个力量去挑战新的战斗。

新角色——美狄斯

美狄斯是在“后日谈”中登场的新角色，她与艾姬丝一样是作为对暗影用兵器而开发的“机械少女”，她自称是艾姬丝的姐妹。

美狄斯的PERSONA，这是一个出现在神话中的女性的名字，在希腊语中有“心”、“魂”等含义，从这个含义我们可以看出她的身分一定不会那么普通。

谜之侵入者 美狄斯

美狄斯的PERSONA 普修柯

[文：邪魔天使]

PS2 RPG ■PERSONA3 FES ■日版 ■Atlus ■预定2007年4月19日

富豪街DS

少年杨格斯的富豪梦

人气桌面游戏“《富豪街》系列”这几年是越发活跃也越发红火了，在PS2、PSP上推出了作品后这次将目光瞄向了NDS。本作中登场的角色为《马里奥》、《勇者斗恶龙》的人物，而游戏的舞台是在《勇者斗恶龙Ⅷ》和《少年杨格斯与不可思议的迷宫》的世界。现在已经明确出场的角色是少年杨格斯，为了成为梦想中的大盗贼，这次他将向富豪街挑战！

▲少年杨格斯的表情依旧那么搞笑。

《勇者斗恶龙Ⅷ》中那个崇拜主角的胡子大叔，《少年杨格斯与不可思议的迷宫》中我们可以看到他年少时的样子，有一个盗贼团老大的父亲，本作中出现他最大的梦想就是要成为传说中的大盗贼。

[文：邪魔天使]

押忍！奋斗！应援团2

[文：邪魔天使]

激突！W应援团大斗法！

无论是商场还是就职活动 任何地方都需要你的应援！

请记住，只要是有困难的人，无论是咖啡厅还是宇宙，应援团的团员们都要赴汤蹈火在所不辞，这是应援团团员的信条。重写履历书的青年、在宇宙里贩卖鞋子的鞋商，他们都是你帮助的对象！上吧！不要退缩！

▶处于寻找工作中的青年花田刚，但他的家人对此并不感兴趣，去鼓励他吧！

▼在收缩的光圈与画面中的圆圈重叠的瞬间点上去即成功，随着音乐节奏的变化圆圈的出现也会发生变化，所以要反应迅速。

触控操作

▲《应援团》的招牌操作，需要玩家在触控屏上飞快画圈让旁边的槽蓄满，每到这一步时玩家都会受音乐感染变得异常激动。

在玩家中获得极大肯定的音乐游戏《应援团》现在公布续作了！与前作一样，本作中玩家依然要靠手中的那根触控笔去帮助那些遇到困难的人，游戏方式依旧同于前作。不过在故事上这次加入了竞争对手的概念，各位热血的应援团团员们，你们准备好接受挑战了吗！

NDS MUG ■燃えろ！热血リズム魂 押忍！成え！应援团2 ■日版 ■Nintendo ■预定2007年发售

▲停下来的格子如果是商店格子，而且又没有所有者的话可以在这里买东西。

游戏的流程

《富豪街》的基本规则都是每个角色轮流投骰子，然后在地图上前进，在停下来的格子处建房子、买股票，最后总资产最高的为优胜。其他玩家走到自己的地皮上会支付过路费，格子上的商店越多收费越高。

各种功能丰富的格子

地图上除了银行、商店格子外还有其他功能的格子，走到上面会有不同效果，善加利用也许会让你一发逆转。

▲总资产为0的话就会破产。

赌场 可以玩许多迷你游戏，胜利可获得奖金。

机会卡 抽取一张机会卡，卡片的效果有很多种。

运气 其他人支付的购买道具的钱20%归自己。

传送 可以瞬间传送到另外的地方，但地点随机。

NDS TAB ■いただきストリートDS ■日版 ■Square Enix ■预定2007年发售

www.pianbook.cn

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

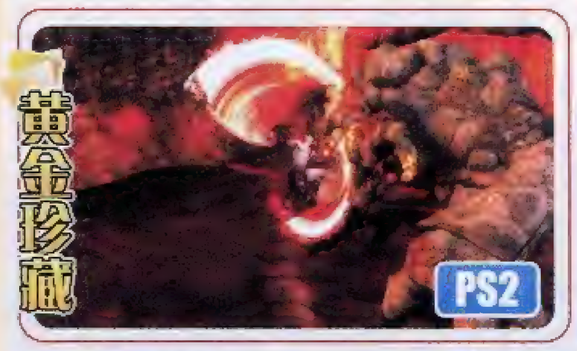
最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×3

栏目主持
ACE飞行员

《战神II》果然不负众望，本年度第一个满分游戏的成绩来得没有任何争议。完全超越前作的超高素质令每一个体验过它的编辑都交口称赞，只是不知道这今年的第一款满分是不是PS2这台昔日霸主的最后一款满分。当然，本期值得一玩的游戏还有很多，三款热血推荐的作品风格迥异，相信总有一款能够吸引你的注意。如果有本期最让人失望游戏的奖项的话，那么《圣剑传说　玛娜英雄》绝对是无可非议的冠军，没想到经历了《圣剑传说 4》转型失败的惨痛经历的SE依然死不悔改，SE手中又一王牌系列岌岌可危。

战神II



画面
音效
系统

总分 30

很难想像《战神III》可以精彩到何种程度。

胜负师

在中国，从没有一款美式动作游戏受到过如此礼遇，而续作的整体素质也无愧于它为玩家日盼夜盼的期待程度。**游戏在表演性上的进化已经达到了令人叹为观止的地步**，并大幅强化了上作稍显单薄的BOSS战部分，使本作几乎无懈可击。ACT玩家如果错过“《战神》系列”，必将终身遗憾。

ACE飞行员

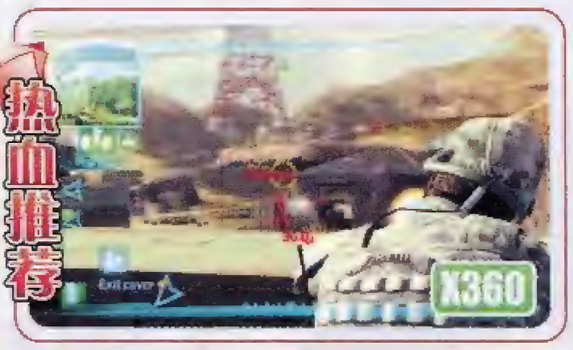
这是一款能够带你到最极端情绪的超级游戏。**它是有本事让你在玩到兴奋时刻情不自禁站起来的史诗巨作。**一浪接一浪的高潮片断仿佛在不断地告诉玩家：如今还有哪款同类游戏能够与我一决雌雄？一幕一幕令人难以置信的画面，一场一场惊天动地的战斗，给予了热衷动作游戏的人所需要的一切。

多边形

绝对无愧于“PS2末期神作”的称号，虽然游戏中有一些“少儿不宜”的东西，但这对游戏品质毫无影响。无论是画面、音乐、操作还是关卡设定和谜题设计，都可以说达到了PS2动作游戏的顶峰。**流畅的手感和爽快的打击感令本作在这个次世代更替的时代傲视群雄，这是一个不容置疑的游戏。**

■DVD-ROM■SCEA■GOD OF WAR II■ACT■2007年3月13日■1人■无对应周边■454KB以上

幽灵行动：尖峰战士2



画面
音效
系统

总分 25

难度降低，乐趣倍增。

多边形

作为《战争机器》之前的X360游戏标杆系列续作，本作在画面上又有了不小的进步，使得整个战场的气氛更加浓厚。**游戏在操作上做了一些调整，比起前作要略微简便一点，最重要的是己方队友的AI显著增强**，这帮人更加靠得住，而不像前作那样几乎是个摆设。不过单机流程过短也是个遗憾。

GOUKI

第三关的滂沱大雨之战堪称经典，这是我在游戏中看到的下得最大的雨了。队员的AI略有提升，许多战斗都不用队长你自己亲自出马，你甚至可以指挥坦克或者直升机对目标进行精确打击，真正过一把现代化战争的瘾。Xbox Live方面，画面较前作更加出色，多人合作模式实在是让人有点欲罢不能。

ACE飞行员

如果说本作的单机模式比起前作是“更进一步”的话，那么在线模式比起前作则是“前进了一大步”。不仅画面上大步赶上单机模式的水准，游戏模式也是多种多样，微软特地为本作开放了两天“免费网战”的活动也证明本作最吸引人的地方其实并不是单机模式，战争游戏就是要和人一起打才爽快。

■DVD-ROM■Ubisoft■Ghost Recon Advanced Warfighter 2■ACT■2007年3月7日■1～4人■无对应周边■硬盘记忆

右脑达人 爽解！找碴博物馆2

画面
音效
系统

总分 24

练就火眼金睛的极品游戏。

雨滴

本作在平衡性上针对各个模式作出了相应的调整，大量使用的全新图片和多种新障碍物的增加让这款游戏的趣味性大幅度增加。**全解模式下海量的图片和极为隐密的错误让这款游戏成为了谋杀玩家休息时间的高手**，惟一的不足是稍嫌简陋的BGM，不过总的来说，本作仍不失为一款居家休闲娱乐的佳品。

晴天

本作的“全解模式”绝对会让玩家对“找碴”进行重新的认识，一些隐藏得极为隐蔽的错误经常会人焦头烂额，当然，如果你能顺利地找到最后的一个错误，巨大的成就感也油然而生。“爽解”模式仍然轻松有趣，**尤其是联机模式中类似于“夺旗”的设定也让整个比赛十分的紧张与刺激。**

纱迦

虽然名为二代，但是除了道具系统外看不出有啥进步之处。前作的右脑指数被大幅简化，变为一切以时间来决定。爽解模式的新玩法还算不错，只是对学动物叫有些不满。前作一些优秀的玩法却没有保留，这点颇令人不解。**全解模式的难度大增，是好是坏就看玩家的理解了，总之更费眼神就是了。**

■卡片■NBGI■右脑の达人 爽解！まちがいミュージアム2■ETC■2007年3月1日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

NBA街头蓝球 主场

画面
音效
系统

总分 24

让你明白什么叫做反地球引力。

火云

出色的游戏引擎让本作的画面异常华丽，对球员肌肉以及面部与球场环境的刻画也达到了篮球游戏的一个新的高度。嬉哈的音乐风格也很好的突出了游戏的火爆氛围。**原创球员有了更多的可选择性，使用NBA球星的面部建模作成球员的效果让人满意。**耐玩性不足是本系列的一大硬伤，本作也不例外。

多边形

作为史上最强的街头篮球游戏，有如街舞般华丽眩目的带球动作是这款作品的最大特色，夸张的跳跃力和变化多样的队友协力战术是这款游戏的魅力所在，大量NBA的一线球员和六名来自WNBA的女球员的加盟、全部来自现实中的场地以及不计其数的球衣球鞋道具等设定充分体现出厂商的诚意。

GOUKI

和同一风格的《街头足球》一样，这是一款动作游戏内核的体育游戏，普通的篮球规则在这里并不适用，你能从中获得多少乐趣完全取决于你自己，总之我是被那些球星们一而再，再而三嚣张的灌篮场面给震住了！**充实的原创角色模式相信也会让玩家有很好的代入感，真1080p画质更是让人心服口服。**

■DVD-ROM■EA■NBA Street Homecourt■SPG■2007年2月20日■1～4人■无对应周边■硬盘记忆

心跳回忆 Girl Side 1st Love/ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love/Konami/AVG/NDS 评分 23

雁西品DS/ヨッシーアイランドDS/Nintendo/ACT/NDS 评分 23

迷失蔚蓝 2

画面 音效 系统

总分 23

■养孩子难，养个除了吃啥都不干的大男人更难。

■卡片■Konami■サバイバルキッズ～LOST in BLUE 2～■A・AVG■2007年3月15日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

玛娜

两个倒霉蛋又跑到孤岛上受罪去了。本作相比前作来说无论剧情、人设还是系统都很相像，除了新加了一些凶猛动物等设定之外，其他几乎看不到什么变化。当然，游戏开始时能选择男女主角是个亮点，**但是不管选什么其实剧情都是一样的，你总得千辛万苦去养活一个啥事不干的拖油瓶。**

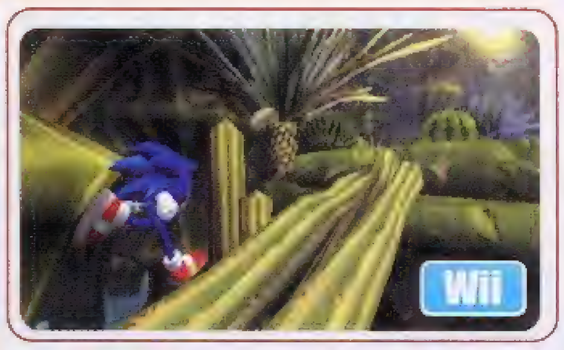
雨滴

本作的难度还是一如既往得高，不管给主角吃下多少东西他们都会马上叫饿。**不断找寻食物的同时向孤岛深处探索，让整个游戏过程都充满了紧张感。**在本作中，男女主角都可以烧饭了，还可以做好便当带在身上以供长途旅行使用，玩起来非常有趣，不过在新意方面确实比较欠缺。

纱迦

游戏难度还是很高，加上缺乏必要的教学，初期很容易便陷入困境。**系统和前作的差别不算大，玩起来感觉更像是前作的加强版。**游戏依然有着足够的分量，值得探索的东西很多，玩起来有一种想一玩到底、看个究竟的感觉。但管理、操作部分的操作还有待改善，搭档的AI也比较弱智。

索尼克与秘密指环



画面 音效 系统

总分 23

■100种任务，100种技能。

■DVD-ROM■SEGA■ソニックと秘密のリング■ACT■2007年3月15日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

纱迦

3D的《索尼克》终于找回了令人怀念的感觉。高速奔跑时极具魄力而又恰到好处的的视角让人十分过瘾。游戏的操作十分简单，但关卡中的特殊规则与技能要素的巧妙结合给游戏赋予了一定的深度，不同的任务需要搭配正确的技能才能顺利完成。**数量众多的迷你游戏能够让更多的人感受到索尼克的魅力。**

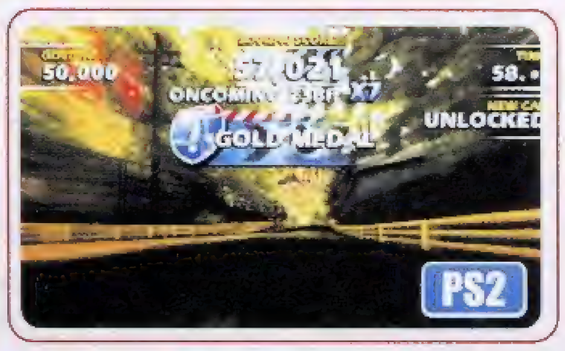
晴天

结合Wii手柄体感操作方式的本作玩起来相当有动感，激动的时候身体也会情不自禁地跟着一起摆动，虽然偶尔会出现感应不灵敏的情况，但整体来说游戏的难度适中，绚丽的特效演出经常会让人眼前一亮。“派对式小游戏”迎合了Wii软件的主旨，多人同乐的热闹场面自然是不可少啦。

火云

游戏在保持了系列最大特色的速度感的同时又将Wii遥控器手柄的倾斜感应的操作方式发挥到了最大程度，让玩家可以体验到即简单又极具动感的乐趣。**通过“背版”的方式记住关卡中的路线，用最快最合理的方式通过关卡非常具有挑战性**，使用不同的技能挑战同一个关卡也会有完全不同的感觉。

火爆狂飙：统治者



画面 音效 系统

总分 21

■不进则退的典型教材。

■DVD-ROM■EA■Burnout Dominator■RAC■2007年3月6日■1～2人■无对应周边■112KB以上

火云

没有碰撞的《火爆狂飙》还能称得上《火爆狂飙》吗。也许新的制作小组为了强调他们的“Burnout连锁”系统而刻意削弱了系列最大特色的碰撞。的确，**在Burnout连锁时狂飙的快感让人热血沸腾，但脆弱的赛车让你不得不在驾驶的过程中小心翼翼**，有时你甚至会觉得自己在玩《山脊赛车》。

GOUKI

令人百思不得其解的是本作竟然绕了一个弯子又回到了二代的风格，**诸多条条框框的限制让你根本没办法获得前作给予玩家的爽快感**，转而要在驾驶技术和对赛道的熟悉程度上下苦工夫，感觉上就是一个平庸的竞速游戏。最离奇的是，因为缺乏大迫力的撞击画面，甚至让人觉得连画面素质都不如前作了。

多边形

本作绝对是系列史上一次脚踏实地的倒退，基本又回到了二代的水准，**原本自三代以来建立的本系列独有的爽快感被剥削了一大半，从一款“动作游戏”又退回纯竞速上。**新增的“Boost”系统虽说是为了增加刺激感的设定，但由于碰撞条件的苛刻限制，使得这种刺激感变成不小心失误的遗憾。

纽约街头教父：偶像

画面 音效 系统

总分 19

■如果实在玩不下去，你就当它是款音乐游戏吧。

■DVD-ROM■EA■Def Jam：Icon■ACT■2007年3月6日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

GOUKI

美国玩家可能会对出场的那些饶舌歌手如数家珍，并对游戏中收录的歌曲以及游戏中风格强烈的黑人流行乐元素津津乐道，但对于我们来说还是太远了点，毕竟这是两种不同的文化。**尽管游戏拥有令人惊艳的游戏画面，但过于怪异的风格还是让人无法忍受**，打斗的节奏让人根本就找不着谱，放弃。

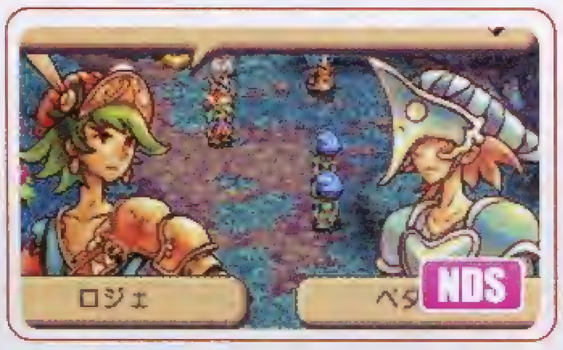
胜负师

本作最先公布的时候，我便被游戏出色的画面、夸张的场地动态效果和极富节奏的黑人音乐所吸引，也一厢情愿地认为打手们缓慢的动作是因为“开发中画面”造成的，但万万没想到，成品就是这个德性。**本应激烈的对殴被软趴趴的拳脚处理得像是在打绵花，无论游戏有多少噱头，也是枉然。**

多边形

对于中国玩家来说，**如果你不是Hip-Hop的狂热爱好者，那么本作甚至会让人感到莫名其妙**：你说它是动作游戏吧，这动作又实在不够味；你说它是音乐游戏吧，这两个人打来打去的又算什么？虽然我玩不太懂，但是我知道对于喜欢黑人嘻哈乐的玩家来说应该是一款不会错过的作品。

圣剑传说 玛娜英雄



画面 音效 系统

总分 18

■玛娜英雄，是一群用完就丢的杂兵的故事。

■卡片■Square Enix■圣剑传说 HEROES of MANA■RTS■2007年3月8日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

玛娜

对于系列的FANS来说，本作也许不是很好的选择。**AI是一个致命伤，你会发现想控制角色按照自己的计划行事不是件容易事**，他们经常因为被挡住而绕上一个大圈延误战局，整张地图的移动也有些麻烦。但如果忘记它是一款“圣剑”，那么冲着丰富的关卡和可爱的画面倒还值得一玩。

晴天

本作虽然冠上了“圣剑传说”的名号，但是即时战略型的游戏方式难免会让老玩家觉得别扭。游戏中仍然会出现大家所熟悉的八大精灵，而装备上它们则可以在战斗中获得各种各样的攻击效果。**游戏中期即可使用的“召唤兽”画面相当华丽，全屏攻击的判定有时还能起到一发逆转的效果。**

邪魔天使

《圣剑3》后的系列作品已经变质，很难想像《圣剑》做成即时战略是什么样子，但本作却的的确确让我感受了“一个经典系列在改变游戏类型后并不是那么讨人喜欢”这句话的真谛。**傻傻的AI有时让你已经是不能用愤怒而是只能用无奈来形容了**，玩了这个游戏后第一反应是重玩SFC上的几作。

潜龙谍影 掌上行动

REVIEW BY 多边形　游戏时间 40小时以上　热血推荐

潜龙谍影 掌上行动	Konami	ACT
PSP　Metal Gear Solid Portable Ops		日版
2006年12月5日	1人	4800日元
对应专用GPS设备		对应玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 **25** 满分30

毫不夸张地说，对于PSP而言，《潜龙谍影　掌上行动》是2006年惟一一件正确的事情。

对于MGSer来说，斯内克的故事从《潜龙谍影2 自由之子》开始，便陷入了一个叫做“爱国者组织”的漩涡而无法自拔，这个伏笔埋得实在是太深了些，以至于小岛秀夫不得不在整个故事继续往下发展之前，连接制作两部与正传故事息息相关的前传来自圆其说，这两部前传，一部是正统续作《潜龙谍影3 食蛇者》，另一部便是我们今天要谈到的外传性质的作品《潜龙谍影 掌上行动》(以下简称《OPS》)。

越说越糊涂

“《潜龙谍影》系列”向来以引人入胜的剧情为最大卖点之一，而本作更是在还未面世就被小岛组套上了有史以来最华丽的光环——“系列最强剧情”！乖乖哟，要知道这个系列没有哪一部被官方如此赞誉过啊，就是公认剧情最强的《MGS3》在发售之初也没有被如此肯定地称为“系列最强剧情”，你一个掌机上的外传性质作品怎敢如此大言不惭？如果不是小岛组的人多喝了几杯，那便是真有深藏不露的“绝世武功”，总之这下把所有MGSer的胃口都吊得足足的，这段安插在《MGS3》与《Metal Gear》之间的故事已然成为一个标准MGSer的必修课！

实际上在三代结束的时候，也只是把故事讲到了大首领(Big Boss)这个称号的由来为止，而这一段故事的目的，一是为二代结局中提到的“爱国者”做铺垫，二是为丰富大首领这个人物，谁知这一下牵一发而动全身，一下子又扯出来“哲学家”、引领者(The Boss)、夏娃(EVA)和年轻时候的左轮山猫(Revolver Ocelot)等一票人物来，这下子就好像打开了潘多拉的盒子，原本你不去碰它，玩家含含糊糊也就过去了，你这一下把大家都请出来，原本还可以勉强接受的背景一下子因为变得清晰无比而让玩家开始刨根问底起来。幸好游戏结局处理得比较聪明，除了大首领和山猫以外，其他所有不相干的人基本死了个干净，惟一留下的夏娃也干脆玩了个失踪的把戏，整个MGS世界一下子就只剩大首领一人，倒也省了不少事情。

结果到了《OPS》，小岛组又给大首领安插了一段新的故事，最初看来这段所谓“《MGS3》与《Metal Gear》之间失落的篇章”其主要意图应该是讲述大首领如何从一个因为引领者的死而对政府灰心丧气的曾经的爱国者转变为一个与政府对抗甚至建立自己“世外天堂”国家的“叛国者”的心路历程，实际上MGSer对这一段也的确是饶有兴趣，在三代的结局中我们已经可以看到大首领对政府为了维护自己政治利益不惜牺牲曾经的爱国英雄已经显得无奈甚至愤恨，最终一走了之(从狐狸小队退役)不再过问时事，但这期间到底发生了什么事情促使大首领公然站到政府的对立面？这曾经是多少MGSer争论不休的话题，如果《OPS》真能给出一个答案，将使得整个MGS故事线更加趋于完整，大首领这个人物形象也会更加丰富。

然而从最后的结果来看，《OPS》的故事很难说达到了这个效果，反而又留下了不少疑团和冲突，更别提难负“系列最强剧情”的盛名了。有关剧情内容请大家参看UCG总169、170期连载的文章，这里就不浪费笔墨了，就我个人而言，这次的剧情，只能说是一次锦上添花的举动，并不能给整个MGS故事线带来任何实质性的作用，甚至可以说，将这一段剧情从整个故事线中拿掉，也不会对整体造成任何影响。当然，从这样的故事里面我们可以了解到，大首领不过又一次亲眼目睹了政府混淆黑白颠倒是非的行为而已，只是在他对政府的失望程度上又加深了一点不轻不重的笔墨，而吉恩对他所揭露的有关“食蛇者行动”真正的“真相”，也并没有多少更有价值的内容。“每个人都是政府手中的棋子”，对这一点大首领早有觉悟，而整个剧情中最有份量的一句话，则是大首领脱口而出的“我不想像引领者那样死去！”(这句话原意为“我不想重蹈引领者的覆辙”，翻译小说时为了增加渲染力而做了一点修改)，从这句话我们依稀可以看出，大首领已经厌烦甚至是痛恨政府这种欲盖弥彰的鬼把戏，但这种厌烦或痛恨究竟能多大程度上将大首领推向公开与政府作对这样的层面，这一点还值得商榷，或者干脆说，假如有另一个对大首领来说重要性等同于引领者的人再次因为政府的阴谋而死在大首领面前，那么之后的事情也许会更有说服力，而显然吉恩那帮人根本没有这个资格，恐怕在大首领眼里，他们也不过是又一个被政府玩弄的棋子罢了。

综上所述，我对《OPS》剧情的看法就是：有亮点，但谈不上有多精彩；有内容，但谈不上有多重要。不过话说回来，在撰写剧情小说的过程中，我依然能感受到小岛秀夫先生那一如既往的细腻风格，将真实的历史背景与虚构的人物、事件完美地串连起来，让玩家在游戏的过程中仿佛又回到了那个世界格局动荡不安的70年代，这种魅力是“《MGS》系列”所独有的，也是深深吸引众多MGSer陷入“爱国者组织”旋涡而无法自拔的原因。

越玩越离谱

谈了老半天剧情，还是暂时打住吧，《MGS》的剧情要真说起来，这两千来字的REVIEW哪够哦(笑)，我们还是来谈谈游戏本身。

其实我个人一直很期待《MGS》系列作能有一作出现在PSP上，哪怕只是PS上一代的复刻也行，然而经历过《潜龙谍影ACiD》两作的“洗礼”之后，我基本放弃了这个愿望，除了偶尔对PSP的PS模拟器还有那么一点点奢望之外，不再抱有对PSP的动作型《MGS》希望。(说句题外话，PSP的PS模拟器被破解的时候，Liky曾跑过来跟我说，你可以在PSP上玩到《MGS》了，我当时还真高兴了那么一下，然后马上问他一个问题，在游戏中遇到心理螳螂需要换2P手柄该怎么办，Liky顿时无语。当然这并不是没有解决办法，我们先不讨论这个。)

PS2上的《MGS》以剧情为主线，采用流水线式的通关方式，游戏进程随着剧情发展而前进，令玩家欲罢不能。而转移到掌机上之后，为了照顾掌机“即玩即放”的特点，《OPS》在保持一贯的动作性和剧情的引人入胜上的基础上，将游戏的通关方式变成了“任务式”，玩家通过完成一个个的任务来推动游戏的发展，那么这样就可以让玩家自由掌握游戏时间，你可以每天完成三个任务，也可以一口气全部通关，是拿起还是放下，全由玩家自己做主，这也正是很多成功掌机游戏的特点。

但是这种转型对于《OPS》来说，是不是真的成功，这个有点“仁者见仁智者见智”的味道，就我个人而言，我不太喜欢这种转型，这令游戏节奏变得支离破碎，没有丝毫连贯性。也许你会说，你大可以一口气通关来获得连贯感啊，我可以这么给你打个比方，一部电影，你可以选择“全部播放”来看个痛快，也可以按照章节来看完一个章节再让你选择下一个章节继续观看，同样都可以看完一部电影，但显然是前者更爽快一些，你说对不？

其次，对于PSP的操作感来说，应付这样的动作性游戏还是有些吃力，且不说《OPS》里面CQC那种较为复杂的组合按键操作在实际游戏中有多么别扭，我甚至有时候会觉得这样的游戏用PSP来操作简直是个错误，如此僵硬蹩脚的操作怎么会是《MGS》的？这种操作还是玩玩《数独》之类的游戏去吧。

不过游戏值得肯定的一点是其几近完善的Wi-Fi联网对战模式，这也正是本作在海外大受好评的一点。《OPS》几乎完整地将《MGS3S》中附带的联网对战模式移植了过来，我可以毫不夸张地说，自PSP发售以来，就从来没有一款游戏能够如此完全地将玩家吸引到Wi-Fi功能上来，但《OPS》做到了。国内玩家可能因为网络的原因很难体会到我说的这些有多么棒，但是我依然希望各位能有机会体验一下本作的网战模式，它不亚于任何一款网络对战游戏。

最后的话

洋洋洒洒两千多字，似乎没说什么好话，呵呵。其实作为一个MGSer来说，正是因为“爱之深”，所以“责之切”，赘言游戏的优点其实是有些多余的，而我上面说的一些“缺点”多少有些吹毛求疵的嫌疑。或许问及另外一个MGSer对于本作还有什么要求的时候，他会很平淡地告诉你：没有了。这是一个FANS对于游戏最好的感谢。

▲游戏的画面效果比较令人满意。

▲与Metal Gear的BOSS战很考验机能

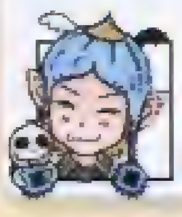
▲游戏的潜入气氛依然做得很足

▲游戏中的BOSS战设计得还比较出色

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

Tales of Destiny

テイルズオブデスティニー®



REVIEW BY 邪魔天使　游戏时间 50 小时以上　黄金珍藏

宿命传说	NBGI	RPG
PS2 Tales of Destiny		日版
2006年12月21日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 27 满分 30

Namco依旧是那个Namco，传说依旧是那个传说

不愧是Namco

虽然Namco和Bandai已经合并成Namco Bandai Games有一段时间了，但笔者还是喜欢将这两个游戏厂商分开来看，一个有技术、一个有大把的钞票，合在一起多好，相比之下另外那个合并的公司虽然笔者也喜欢，但总觉得合并之后不是那么对味，在此不提。

有个朋友曾半开玩笑地对笔者说“现在老老实实认认真真做游戏的公司也只有Namco了”，我们姑且不提他对Namco的爱以及其他什么，但仔细回想起来好像还真有这回事，看看以前Namco那些叫好不叫座的游戏，都觉得可惜，那么好一款游戏但销量却不行，连一些不是Namco FAN的玩家都觉得可惜。记得当初Namco公布《宿命传说》(以下简称《TODR》)时笔者很是惊讶——没想到居然会重制一款作品，而不是开发新作，的确让人意外。说实话，《TOD》在“《传说》系列”中并不是一款特别好的作品，光是它超高的遇敌率和有些拖沓的战斗就让好多玩家受不了，但笔者去查了一下资料，才发现原来“《传说》系列”销量最高的并不是《TOD2》而是《TOD》时才觉得Namco选择将这款游戏重制还是有一定道理的。当然，我们并不能只从销量上看问题，那我们可以猜想一下：首先，PS之前的《传说》都移植到掌机上了，就连PS2上的《TOD2》也会移植给PSP，如果继续移植到掌机上那实在有些说不过去，作为系列销量最高的一作要移植家用机如果不来点变化那显然不行，既然以前那么多诟病的地方，这次不如索性来个大换血！在这里，笔者只能说，Namco不愧是Namco，当《TODR》一公布时就被其牢牢吸引住了，如果说比当年《FFⅫ》公布时更吸引我不知道会有多少读者相信？(笑)完全重制的画面给人惊艳的感觉，利用《重生传说》的画面技术让游戏变得更加美丽；全程语音让人发狂，要知道当年PS版《TOD》虽然有配音但数量并不多啊，这对笔者这个恋声癖而言有着致命的吸引力；精美动画的大量插入，虽然我们知道其实《传说》的动画并不长，而且数量也不像《FF》那么多，但有总比没有好，再加上Production I.G.的实力摆在那儿，而且这次还有白组加盟，让人对《TODR》的动画还是有一些小期待的。

笔者有幸在去年参加了2006年东京游戏展(TGS)，自然，Namco Bandai展区的《传说》自然是全部要去碰的，但让我一天排上5次队试玩的游戏只有《TODR》。PS版那生涩的动作一去不复返，人物比例的加大让角色们看起来更真实更帅气，流畅、华丽的连续技让人大呼过瘾，再加上这次空中连续技的加入更让人体会到了前所未有的快感。连锁量系统也丝毫没让人感到不适，根本就没有影响战斗的流畅性。这，才是《传说》应该有的东西。PS版的《TOD》？那是什么？有了此次试玩，让笔者对这款游戏充满了信心，因为它让笔者感到，在这个已经有些变味的游戏业界，还是有厂商能静下心来认真做游戏的。

那一刻泪流满面

抛开系统上的一些纰漏，不得不说《TOD》的情节是非常棒的，要不人气投票里昂怎么总在前三转悠？(还出现过裘达斯第一里昂第三的情况)斯坦的呆头呆脑、鲁蒂的活泼、菲莉娅傻傻的可爱(其实看过小对话就知道，这女人做毒药炸弹的样子真的很可怕)、伍德罗的成熟稳重以及里昂的冷漠中带有一丝温情，这一切在游戏始终都深深地触动着笔者。以前笔者说过，《传说》并不是像《FF》那样显得很“大气”的游戏，我们一般不会用“史诗”、“恢弘壮丽”这些词汇来形容它，但它在人物性格、情感等细节方面的表现却丝毫不弱，甚至有时比《FF》这些作品还强。(这也是“《传说》系列”有一大票女性FANS的原因之一，TGS上试玩《TODR》的玩家六成是女性。)《TODR》的情节并不是完全照搬《TOD》，由于语音、动画的加入，让情节在表现方面又提升了一个台阶。我们都知道，《TOD》里面最感人的一幕是里昂死的那一幕，但是笔者万万没想到，PS2版《TODR》来得更震撼、更煽情。当里昂拉独自留下来，拉下电梯的闸门，缓缓升起的电梯中那些惊讶的目光以及斯坦深情地呼喊着里昂的名字时；当大水涌进洞窟，里昂带着他那让人熟悉的忧郁但却有些解脱的表情对夏鲁缇耶说着“这样就可以了吧”时；当里昂闭上双眼靠在石壁上面带微笑迎接死亡时，站在笔者身边的某位女同事已经忍不住痛哭了起来。好，Namco算你狠！你是变个方法让我们又看一次这个角色死掉是吧？还加动画！Oh my god！比上次更让人心碎！为此笔者专门留个存档。

真希望这样的重制越多越好

看到这句话也许你会说笔者不思进取、老古董、没创意，呵呵，但咱们就是好这口。何况《TODR》你把它看成是一款新游戏都可以，脱胎换骨的变化让我们体会到了一款“新”《传说》。这款游戏带给我们的更多的是一个美好的回忆，无论是游戏正篇中那些熟悉的人物还是隐藏迷宫中找到的那些《TOD2》角色的道具，这些都是只有将两作玩过并了解剧情的玩家能心神领会的东西。记得在游戏出来之后有玩家用金手指改称号时改出了一个里昂的一个称号叫“转生剑士”，由这个称号大家立刻联想到也许在重制版中有让里昂复活的方法，虽然最后这只是大家的一厢情愿，但能够用里昂人偶换样子还是稍能满足一下。看得出这次的重制版Namco是花了大量心思来进行制作的，在那么多不起眼的地方却蕴含着这么多内容，就连地图小对话的形式也进行了一番改进，说实话，对于一款重制作品，这样的待遇太好了吧。(笑)

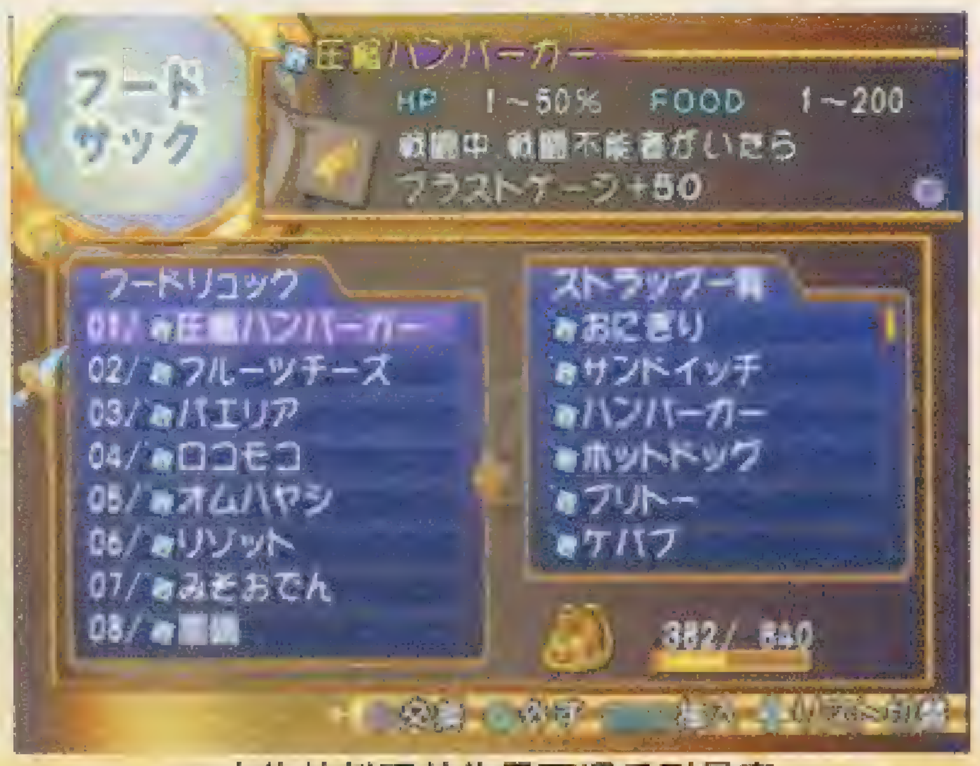
如梦一般

对于喜欢《TOD》的玩家而言，片头那首由DEEN演唱的《如梦一般》想必是他们心中的经典，甚至有的不玩RPG的玩家当年冲着那首片头曲也去收了一张。玩着《TODR》，笔者仿佛又回到了以前那个时代，纵使系统再怎么变化，但游戏的灵魂是不会变的，即使是现在笔者也会随着游戏中的角色高兴而高兴、悲伤而悲伤、愤怒而愤怒。正如我们常说的那样，经典不会随着时间而被我们所遗忘，相反，我们会把它记得更加牢固。

如梦一般，闭上眼睛回想当时的日子/如梦一般，在我的心中永远散发着光彩/即使失去所有，但我坚信一定会有新的东西出现/我俩的相遇，一定是很久以前就已经注定的奇迹

GOLDEN EYE

▲连锁量系统并不影响战斗的流畅性。



▲本作的料理其作用可谓系列最高。

▲“把你爸打死”在本作里依旧是那么强劲。

游戏立方 GAME³

Vol. 121

栏目主持 ACE飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

如果您是一位细心的读者就会发现每期“多边共享”中几乎都会有关于“马里奥”的内容。本来这次同样会有一个与“马里奥”的相关内容，不过为了能将该内容更全面的展现给读者们，最终决定该内容由“秘密花园”栏目来完成。从上期开始“言论”将作为“多边共享”固定内容推出，所有内容都是编辑们汇总而成的。就我个人而言非常喜欢这个小版块，能够将不同人的声音汇总在一起其实是一件非常提神的事情，读起来就像嚼怪味豆一样。真的验证了那句话：人上一百，形形色色。

多边共享区 ENTER THE GAME

愚人节生日快乐！

当各位拿到本期杂志的时，一年一度的愚人节恐怕也要如约而至了吧？最近在阅读信件的时，偶尔会看到几位读者朋友抱怨由于自己生日恰巧赶上了4月1日而经常遭到同学们的嘲笑。其实各位恐怕还不知道，愚人节在众多ACG作品中的角色生日设定里可是极为经典的一个哦！现在就让我们来看一看在4月1日这一天出生的ACG名人都有哪些吧。

木之本樱（《魔卡少女樱》）

在日本及国内拥有极高人气的可爱美少女，堪称“萝莉”的经典形象代言人。手持守护神给予的魔法棒，肩负着寻回所有“库洛牌”（代表着自然界的不同力量）的重要使命。《魔卡少女樱》曾在GBA上推出过同名游戏，这是一款迷你小游戏的大合集，间杂着一些原创剧情，还是颇有趣味的。

樱木花道（《SLAM DUNK》）

在国内几乎家喻户晓的红毛猴子，曾经是令许多青少年第一次踏入篮球场的绝对偶像（当然流川枫等人亦功不可没），鉴于其行事鲁莽兼单细胞的性格，4月1日这个生日对他而言真是太贴切不过了。由于漫画原著问世较早，故相关游戏多为早期主流机种上的作品，如SS等，很多老玩家依然会对LOADING时那经典的“反复胯下运球”记忆犹新。

石崎了（《足球小将》）

虽然《足球小将》里石崎只能算是个三流角色，但他在众多漫迷中却拥有很高的人气，原因大概便在于他那比较贴近真实的设定（可说是《足球小将》中难得的正常人类之一……）和毫不服输的性格吧，其中尤以第一部决赛中他舍身用脸部挡下德国前锋施奈德的闪光射门一段最为精彩——要知道，那可是在后场便能将对方球网射穿的必杀射门……

乌索普（《ONE PIECE》）

以吹牛皮著名的路飞海盗团团员，司职炮手，经常发出“我的N亿名手下即将马上赶来收拾你们”之类的宣言，堪称“愚人”的又一典型标兵，不过很可惜，由于牛皮过于夸张，能上当的敌人没有几个……在《ONE PIECE》相关游戏中，乌索普的弹弓攻击威力强劲，是位不错的狙击手。

米田一基（《樱大战》系列）

虽然表面看上去只是个嗜酒的糟老头，但实际身分却是降魔部队“帝国华击团”的最高负责人，经常趾高气扬地指挥一群妙龄少女（外加一个大眼萝莉和一个刺猬头小白脸）坐着稀奇古怪的铁皮水壶去和怪物们战斗——哦，对不起，我不该用“水壶”这个字眼，还是“邮筒”更为恰当一些。

山田花太郎（《死神BLEACH》）

虽然有着“护廷四番队第七席”这等响亮称号，不过其实就是个端茶送水的职务。黑崎一护等人最初潜入净灵廷与花太郎偶遇时本想将其顺手抓来作人质，结果却发现错抓了个拖油瓶……好在四番队的治愈系鬼道还是功效显著的，花太郎的这个特点在NDS上推出的几款“《死神BLEACH》系列”作品中表现得尤为明显。

贵鬼（《圣斗士星矢》）

穆先生手下的小跟班，其极具个性的样貌令人过目不忘。然而，虽然《圣斗士星矢》改编游戏众多，但他却从未在任何一款中以可操作角色的形式登过场，不免是个遗憾。

忍部ヒミコ（《魔神英雄传》）

老一辈的读者可能都不会忘记这个小姑娘在《魔神英雄传》里的活跃表现，也不会忘记她那经典的放肆笑声。不过这款由动画改编来的游戏实在是太老了，国内可能很少有人玩到。

ジョージ・グレン（《机动战士高达SEED》）

作为第一个“调整者”，这位兄台仅在动画中露过一小脸，不过却在多部同人漫画中闪亮登场，可谓墙里开花墙外香。

www.plumbook.cn

卢米内斯英雄帖

何为“卢米内斯”？

其实就是水口哲也最早在PSP上推出的另类方块益智游戏《LUMINES》，俗称“音乐方块”。游戏虽脱胎于《俄罗斯方块》，却有着更为简明的玩法，双色四格的小方块在或优美或前卫的旋律中自由拼接，音乐节奏与方块游戏的结合可谓浑然天成；又因随节拍快慢而平移的扫描线的存在，使游戏系统拥有令人意想不到的深度。可以说，《LUMINES》是追求个性时尚的PSP一族不可抗拒的佳作，首作全球50万以上的销量也说明了这一点。

卢米内斯的版本

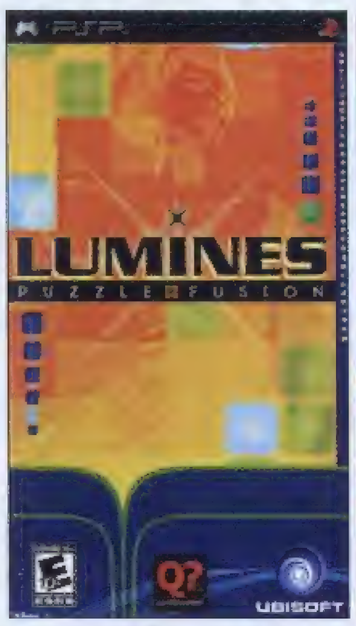
现在，“《Lumines》系列”已涉足PSP、X360、手机以及PS2平台，共有两代正统作品。PSP版的《Lumines》和《Lumines II》即为第一作和第二作，而X360的下载游戏《Lumines Live!》内容与2代基本相同，而最近推出的PS2版《Lumines Plus》则基本上可以说是一个1代的复刻版。至此，硬件条件不同的玩家都有了领略本系列魅力的可能性。

挑战内容

本文仅代表“游戏光环”热血最强栏目，广发英雄帖，提出全新挑战课题：那就是《Lumines》的60秒时间挑战模式，以1分钟内削去方块的数量一决高下！胜负师曾见过国外高手的精彩表演，自己也曾挑战过，可惜没能长久坚持，止步于1分钟100个左右。但同时我也相信，在国内定然有隐藏于民间的《Lumines》达人存在。欢迎各位有实力、有信心、有恒心的快手们前来挑战！

参加方法

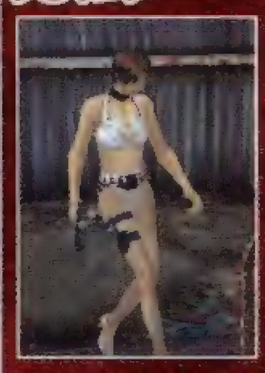
PSP版《Lumines II》的时间挑战模式可以进行REPLAY的存储，这样的话，只需用电子邮件发送RERLAY存档即可，投稿会相当方便。只是对于其他机种或版本来说，投稿还是需要使用传统的录像方式，但我们会相对放宽一些条件，如果无法使用电视卡录下清晰影像，那么用数码产品（手机、相机、DV等）录下能够反映真实成绩的影像内容（注意画面尽量不要抖动），我们同样会接受。只要成绩排在前列，那么投稿影像将被收录在“游戏光环”中，而入围玩家都将获得相应稿费和一些由我们送出的特别礼物。投稿信箱为ucg@ucg.com.cn，邮件中请写清姓名、地址和邮编等信息。如录像文件太大，可先发邮件告知成绩，我们会另行通知发送文件的方法。**本次“卢米内斯英雄大会”的截止日期是2007年5月7日。**

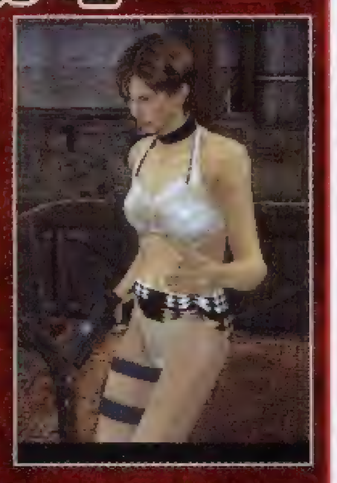


PC版《生化危机4》的猥亵玩法

levelup.cn 提供

▲黑色蕾丝裤袜给《生化危机4》增添了不少性感的元素。





▲不想多解释什么了，还以为艾达来参加2007年春季米兰内衣发布会。

自从《生化危机4》推出以来，NGC与PS2版均受到了全球玩家的广泛好评，但前不久推出的PC版却没有这么幸运。并不抢眼的游戏画面、素质一般的贴图让许多对PC版《生化危机4》期待已久的玩家大失所望。但就在最近，一种全新的恶搞玩法让这款略显缩水的超级大作得以再放光彩，这就是PC独有的改图大法，更加具体地说就是修改人物的服装贴图！被广大玩家所膜拜为女神的艾达小姐如今成为了猥亵男们的恶搞目标，各种各样搞怪甚至暴露的服装层出不穷，这可以说得上是自“偷窥阿什莉底裤”之后最为猥亵的变态玩法，废话少说，有图为证，或许您能在看到这些图之后会立刻对PC版《生化危机4》产生前所未有的兴趣。

言论 VOICE

★因为周围的人都有了，所以我也很想要。

——一位16岁日本学生在接受采访时如上说道。NDSL在日本的狂销几乎无法阻挡。

Thank you for your playing,I love you!

——X360游戏《御姐武戏X 忌血继承者》通关时出现的字样。以双叶理保、彩为首的性感女郎们，为D3 publisher的游戏累计突破千万销量立下了汗马功劳。不过在游戏结尾字幕出现“I Love You”的字样还真是让广大男性玩家心里为之“虎躯一震”。

不使用我们平常用的材料和器具，而是让大家在家里也能做出来，这点相当困难。像调味料也是，专业厨师都是靠身体感觉一撮大概是多少克。要将这样的量精确地数值化是非常困难的工作。

——帝国饭店总料理长田中健一郎在NDS游戏《解说！DS料理指导 完全帝国饭店》发表会上的讲话。早在上世纪70年代，我国著名作家叶永烈便已断言做菜是电脑无法胜任的工作。

没有成就。

——欧美著名日版游戏评论网站Gamebrink给PS3版《赋法战争》打出超低分的理由之一。成就已经俨然成为X360的象征之一，并被越来越多的玩家所接受。

在这次收录的50款作品之中，有很多是虽然有基板却无法启动，必须修好之后才能收录的。还有一些基板在公司内都找不到，我们只好到全日本的街机厅里搜索，其中有一款几乎找遍了全日本，最后才在长野县找到一台，马上借来收录到游戏中。

——《Taito纪念合辑2 下卷》的制作人谈游戏开发的秘闻。

虽然本作和“《索尼克》系列”的前作有点不太一样，但我们已经确实将《索尼克》的感觉做了出来，请玩家务必要来玩玩看哦！

——次世代《索尼克》恶评如潮。游戏监督小川阳二郎在游戏发售前的话被好事者翻出来反复鞭笞。

X360这个品牌终于获得了与其他主机平等竞争的机会。

——和那些踌躇满志的美国同事比起来，日本微软Xbox事业本部长泉水敬的话要低调得多。

这人画得还行。

——《FF》原画师天野喜孝在新川洋司画集《THE ART OF METAL GEAR SOLID》扉页上的题词。

喜欢游戏，而且认为用创作游戏来赚钱是最棒的工作，这样的态度才是最重要的。

——“《如龙》系列”制作人名越稔洋在日本GFF Game For Future 2007大会上，谈到游戏创作者的所要具备的素质时如是说。

iPod和Zune才是PSP的最大敌人。

——SONY市场部主管John Koller，根据他的内部统计只有11%～14%的PSP玩家同时拥有NDS，尽管PSP的销量在掌机市场的要低于NDS，但这已经非常清晰的显示出SONY的目标市场与任天堂是完全不同的。

www.plumbook.cn

硬件 HARDWARE

①神游iDSL的上下屏色差是不是都一样有差别？我刷机后就一直存在这个现象。②目前PS3、Wii的价格大约是多少？还有降价的空间吗？[上海 马亮华]

①根据晴天从编辑部的达人和众多玩家的反馈看来，神游iDSL除了首发第一批外，之后推出的主机都或多或少存在着上下屏色差的问题，这应该与你刷机没有必然的联系。②由于目前PS3和Wii都已经推出了一段时间，所以最初商家的首发炒作也大大降温，价格基本上都已经回复到了正常水平，据晴天从编辑部所在地的电玩店了解，目前PS3（60GB版本）和Wii的价格基本上都在4000和2000左右浮动，你不妨作为购买时的参考。

最近想购入了一台NDSL，请问买哪种版本会比较好呢？另外请推荐一款烧录卡最好能够支持GBA的游戏。[鞍山 刘荣寅]

由于目前R4等免刷机的烧录卡已经相当普及，如果你不是对主机的颜色有太大执念的话，买神游版的iDSL倒是个不错的选择，因为作为行货版的主机，较完善的售后服务是其相对于其他版本主机最有优势的地方。目前主流的Slot-1端口的烧录卡通常都是不支持GBA游戏的，想要使用NDS玩GBA游戏的话，推荐购买支持Slot-2端口的M3 miniSD卡，但之前一定要询问好商家烧录卡的版本，千万不要错买成省略GBA功能的Professional版。

在PSP上玩PS游戏时是否会受到诸如画面比例，按键操作等影响？我的同学在PSP上玩《最终幻想Ⅶ》时，刚开始没多久就出现了死机的现象，重启后还是没有解决？这到底是游戏的问题还是模拟器的问题呢？[保定 郑龙飞]

目前PSP上的PS模拟器由于是官方版本，所以自然为玩家考虑到了画面比例、按键操作等方面的问题，在运行PS游戏后，按下HOME键可以调出PS模拟器的设置菜单（以3.10OE-A系统为准），其中Screen Mode可以将游戏画面在4：3、16：9和全屏三种方式中切换，Assign Controller Ports中不但可以选择1P和2P按键方式，官方也给出了三种按键组合，你可以根据自己的需要进行选择。《最终幻想Ⅶ》死机的情况之前也有很多玩家反映过，这应该跟官方提供的模拟器不支持该游戏有关。

①PSP有播放MP4的功能，是否可播放wmv和rmvb类型的文件呢？Flash的电影文件能播放吗？是否需要安装相应的播放器才可以？安装的播放器在不同区域版本的主机上有限制吗？②新的补丁可以使高版本主机运行记忆棒里的ISO游戏，是不是就等于降级到1.5版呢？③PSP的记忆棒还能用在别的数码产品上吗？[squalter]

①PSP本身是不支持wmv和rmvb这两种类型的视频文件的，你可以使用转换软件将它们转换为PMP等格式，再配合相应的播放器即可在PSP上播放，播放器是不受区域版本主机限制的。要播放Flash文件需要先在PSP中激活这个功能，之后再将Flash拷贝到记忆棒的任意位置，进入Network下的“Internet Browser”打开PSP的浏览器，在Address栏输入file:/*.swf（*号为Flash名称）就可以进行播放，你还可以选择下方Tool中的Settings，将Cache Settings一栏修改为2048KB以获得更流畅的播放效果。②可以直接运行ISO游戏其实是在高版本系统中调用1.5版内核来实现的，所以和降级到1.5版本仍然有区别，毕竟我们还能够获得高版本系统所支持的其他功能。③PSP的记忆棒除了可以在PSP上使用外，自然还可以用在SONY推出的数码相机等其他数码产品上，而其他的数码产品则要根据产品说明书中所述的情况而定。

▲在System Setting下选择Enable Flash Player即可激活Flash播放功能，需要连接网络。

我的NDS使用的是SC miniSD卡，但是我将moonshell0.9按照教程安装拷贝到SD棒后，在进入Boot文件时上屏出现许多英文但却运行不了，到底是什么原因呢？目前用什么版本的moonshell会比较好？[安徽 陈旭东]

目前moonshell的最高版本为1.7，SC MiniSD烧录卡自然也是可以支持它的，但鉴于仍然有部分玩家反映在使用安装文件安装到烧录卡后有可能会出现不能运行的情况，建议你前往官方网站（http://chn.supercard.cn/download/SC_MINISD_SD.htm）找到官方针对烧录卡优化的专用版本（最好是免安装包），运行程序安装或直接复制到烧录卡上运行即可。

①PS3免费下载的《GT赛车HD》和《铁拳5 暗之复苏》的容量各是多少？②用PS3浏览网页、连机对战需要支出额外的费用吗？③日本发售的PS3专用HDMI连接线对应国内电视的HDMI接口吗？[付滔]

①《GT赛车HD》的大小为631MB，你可以在日本或香港服务器上免费下载，而《铁拳5 暗之复苏》810MB且为付费游戏，但由于国内玩家通常都存在国际信用卡支付的问题，从香港服务器上下载可以省去不必要的麻烦。②目前这两项功能都是完全免费的。③由于HDMI的接口都是统一标准，只要你的电视支持HDMI就可以通过PS3专用HDMI连接线进行连接。

游戏 GAMES

请问《最终幻想XII》中获得召唤兽轮回王时需要收集的3枚硬币怎样才能得到呢？ナブレウス湿原中“永远を见下ろす高台”处的寺庙怎么才能进入呢？[佛山 麦海民]

图1

图2

①以下就为你列出获得这三枚金币的方法：

（1）在王都ラバナスタ完成オルトロス的讨伐任务后获得奖励“すすけたかけら”；

（2）前往王都内ガラムサイズ水路按11、4、11、3、4的顺序操作水门制御装置在中央区域的另一侧得到“くすんだかけら”；

（3）返回ダウンタウン依次与图1中标记的ロッケンモウ、カイツ和フィロ对话，接着再回到王都依次与图2标记中央广场喷泉右侧的思い出せない女性、黑市中的黄色いバンガ族、魔法屋中的酒场の帝国兵对话，最后再与フィロ和酒场の帝国兵对话获得“よごれたかけら”；

（4）将三个碎片交给ロッケンモウ换取爱のメダル；

（5）前往帝都アルケイディス与魔法店中的

ロッケンムウ对话，再与アルケイディス旧市街/むかい风の路地右上角的政民のオット对话，最后返回ロッケンムウ处得到勇气のメダル；

(6)在获得以上两枚金币的情况下，前往ナブレウス湿原/声を失った路与マクレイオ对话，最后前往永远を见下ろす高台的寺庙获得最后的金币，这里需要注意获得金币的地点是显示在游戏中缩略地图之外的。

小弟有几个关于《最终幻想XII》的问题请教。①请问最强单手剑交易品中レーシー、皇帝のウロコ和生命のロウソク怎么获得？②トロの剑交易品中的タイコウの纹章和オメガの纹章怎么获得？③玉钢可以通过交易品和击败99级的红陆行鸟掉落，那第三个玉钢怎么获得呢？[韶关 刘绍恺]

①レーシー需要消灭在バラミナ大峡谷/银流の始まり或解けることなき流れ出现的精灵レーシー后掉落或直接偷取，另外它只有在暴风雪的天气才会出现的特性一定不要忘记；皇帝のウロコ需要在拥有“龙骑士の心得”的情况下消灭在ゼルテニアン洞穴/バラムカ断层出现的アルケオエイビス后掉落或使用密猎技能捕获；生命のロウソク需要在拥有“魔剑士の心得”的情况下消灭大灯台中层/幻惑の层或大灯台上层/至顶の旋回廊出现的ネクロマンサー后掉落或直接偷取。②第一次到达港町バーフォンハイム时与シパーネ波止场拿着鱼竿的NPC对话并选择“そのつり竿は？”，之后不要离开场景便可在附近的墙边找到鱼竿，最后返回东ダルマスカ沙漠/ネブラ河沿いの集落南侧与岸边的ルクセラ对话并选择“赖む”就可以进行钓鱼的迷你游戏。最开始玩家只能选择“河下流”，之后依次在每个地点获得5次完胜（即6次钓鱼都成功，“河上流”和“秘密の浅濑”只需完成一次但必须取得サボテンの契り和サボテンの印两个特殊奖励）就会追加新的地点，在最后的“ヌシのすみか”钓起キングオブキングス就会获得タイコウの纹章；オメガの纹章则需要在获得“契约の剑”的情况下，返回王都ラバナスタ北部莫布利公会接受讨伐ヤズマット的任务（事先必须讨伐7只以上的H级怪物和完成“龙の研究家”的支线任务），最后前往クリスタル·グランデ最深处战胜オメガmk.XII后获得。③你所指的最后一个玉钢只要在拥有8个召唤兽的情况下与莫布兰公会中的管理员对话即可获得。

小弟想向晴天请教几个关于《忍者龙剑传 黑之章》的问题。①游戏二周目会继承哪些要素呢？②女主角的斧子可以作为隼龙的一件兵器吗？③第9章打坦克BOSS前仓库里的火车上有一个金甲虫，如何才能获得它？④第1章BOSS太会防了，有什么有效的方法将其解决？第15章BOSS魔王由于天衣无缝的浮空连打对其不是十分好用，有没有什么其他更好的方法对付他呢？⑤有什么办法能够轻松解决掉幽灵鱼？[吉林 潘潇]

①《忍者龙剑传 黑之章》的二周目比较不厚道，除了金甲虫以外的所有东西都不能继承，但是在二周目第13关可以获得黑龙丸算是一点补偿。②你所提到的WAR HAMMER（战斧）在第8关魔神猎人瑞切尔被抓走后，调查礼拜堂的废墟就会得到，可以花5000点强化一次，攻击力虽然大但速度很慢，属于重型武器中最不好用的，况且在通常情况下第8关就已经可以强化出天衣无缝并得到大刀了，所以它只能成为玩家的压箱货了。③这里需要利用向前跳跃中按X键或B键助力跳跃的技巧才能获得。④你不妨和他拉开一段距离使用疾风斩跑动后接X键的攻击方式来对他造成有效的伤害。第15章的魔王其实用天衣无缝是很好消灭的，只要注意跳跃后只需连按3次×键即可。⑤建议装备上幸运腕轮增加红魂，再用忍术“鬼火之术”配合任意武器的吸魂攻击即可，另外使用双镰刀连按5次×键的跳跃也是可以的。

有几个关于《怪物猎人2》的问题想请教。①如果以单人模式进行游戏，最好使用什么武器呢？②游戏中的怪物是否存在种族固有的弱点？能否简单地列举一下？③如何才能获得钓水龙用的“钓りカエル”？[珠海 陈志达]

①对于刚接触本作的玩家来说，片手剑绝对是初期的首选，而后期面对体力高的敌人，只有针对性地使用敌人的弱点属性进攻，配合灵活的运用性才能够获得胜利，建议在熟悉游戏后，可以多尝试一些拥有高伤害的其他武器，这样在面对诸如老山龙，砦蟹等大型攻城敌人时也能游刃有余。②敌人的弱点属性都是固定的，和种族并没有太大的必然联系。③钓りカエル在温暖期密林3区通往7区入口附近的石头处可以大量获取。

阳光学园 闪亮大改版！

相信各位读者第一眼就看到这个硕大显眼的标题了，就如大家所见到的那样，我们的阳光学园经历了这么长的时间，受到了众多喜爱游戏的玩家的欢迎和参与。这期间，不断有新的成员加入我们的团体，也有老的成员顺利转职来到了编辑部参加工作，成为大家所熟悉的小编。而这个让热爱游戏的玩家能够更加接近自己目标的栏目，终于要迎来第一次改版了。

更大 更广 更多的机会

经过改版后全新的阳光学园招收范围会更加广阔，除了擅长游戏方面的玩家们，擅长动漫、声优等方面的ACG爱好者，对绘画、美术有专长的人也将成为阳光计划的招收对象。同时，阳光学员的作品发表机会会更大，发表媒体更加广泛，你们的作品将被推荐给《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏·人》、《游戏城寨》、《模魂志》、levelup.cn网站等多家媒体。对于阳光学员的管理也会更加规范化，凡是报名的阳光学员，我们都将为你建立一个资料库全面记录你的资料，让你的成绩得到忠实记载。

更全 更快 更新的体验

为了奖励表现优异的阳光学员，我们还制定了各种丰富的奖励措施。

正式成为阳光学员之后，不仅有机会得到一张证明自己身分的“阳光学员身分卡”和各种小纪念品，还有机会在假期组织参观编辑部，与你们所喜欢的编辑进行交流。levelup.cn网站将建立起一个阳光学员内部论坛供大家交流。每隔一段时间，我们会将阳光学员的优秀文章整理成册，也可以经过编辑的推荐来到我们编辑部参与工作。

而喜欢ACG的你，希望和自己所喜欢的领域有更紧密接触的你，愿意以编辑或撰稿人为目标的你，所需要做的事情，仅仅是以下一件。

发送报名邮件到hr@ucg.com.cn，或者寄信到编辑部加入我们阳光学园。

编辑手札 新闻与传闻

2002年末在网上闲逛时，百无聊赖地打开某日本游戏网站，一行红字出现在眼前——那是Square与Enix宣布合并的新闻，依稀记得，那是我参与游戏新闻制作后第一次感受震撼，不过我第一时间想到的并不是两家公司合并后对游戏业的影响，而是碰上911那样的突发事件，不知时事记者们会被“震”到怎样的境界？

突发事件是读者和编辑都十分关注的对象，随着网络的发达，只要是人们关注的事件几乎都可以在几个小时内传遍全球。但消息多了，也难免鱼龙混杂，网络的发达也给新闻制作带来不少麻烦，其中最麻烦的当数真伪难辨的传闻。

消息可靠性求证是新闻制作的难点，在国内要直接联系国外的游戏公司较为困难，因此最可靠的消息来源是官方网站，其次是路透社、彭博财经等权威媒体以及与厂商有密切关系的一线专业游戏媒体，来自其他渠道的新闻就要仔细斟酌其可靠性了。除了要考虑该渠道以往的消息可靠性，还要通过游戏业常识的日常积累判断可信度，并且要多查找其他信息渠道，存在疑问的消息只能当作传闻处理，可以删除或在文中注明该消息的不确定性。除了新闻栏目外，消息可靠性对于特别企划、特稿、新闻评论等内容同样重要，由于国内的游戏新闻来源很杂，权威渠道不多，作者很容易受到错误信息的误导，我们也经常看到撰稿人的文章中存在受传闻误导而出现的严重错误，这给编辑审稿校对带来了很大的麻烦，往往要耗费很多时间进行求证。因此要想成为一个编辑信赖的、出色的撰稿人，一定要注意信息的可靠性，尽量使用权威渠道的信息资料，并注意求证。

掌机动态扫描

文 零下

PSP Devhook也玩PS模拟

许多不忍心将1.50系统升级为3.XX OE自制系统的玩家现在有福了，无需再忍受无法运行PS模拟游戏的Devhook了。现在这款由Cha2推出的Devhook插件是从3.10 OE-A'的固件中提取了模拟器运行所需要的PRX文件，并对其中的vshctrl.prx文件进行了适当的编辑，使针对3.XX OE系统使用的Popsloader能够在DevHook下正常使用。目前最新版本为3月9日推出的alhpa2版，稳定性虽然比上一个版本有所提高，但还是时常出现游戏无法运行的现象。而且使用后DevHook模拟出的系统将会与OE一样能够识别ISO目录下的游戏，但运行就比较成问题了。

安装教程

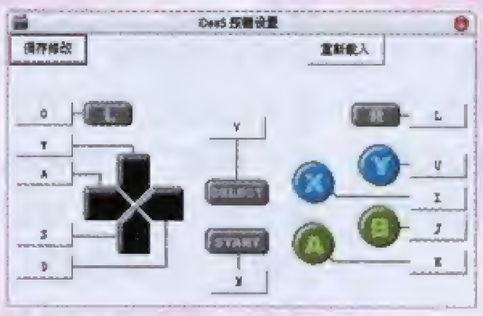
第一步 首先需要将DevHook 0.52.0100成功安装，并将Popsloader所需文件都放在记忆棒上。

第二步 下载这款插件并解压缩，将其中的msroot文件夹内的所有文件复制到记忆棒根目录下，并覆盖同名文件。

第三步 将解压后得到的stock registry文件夹下内容放置到记忆棒f1\registry文件夹中，用来无需刷新固件就重新安装DevHook。当然只有在PS模拟器无法正常运行的情况下才需要运行这一步骤。

第四步 只要完成以上步骤，启动DevHook虚拟3.11版本的系统环境，这时固件版本显示为"firmware 3.11(OE beta)"，然后将PS模拟游戏目录放置在记忆棒的PSP\GAME文件夹下即可进行游戏，然而目前该插件的稳定性善待改进，容易在运行时出现死机黑屏等问题。

NDS NDS模拟器iDeas新版公开



电脑用NDS模拟器iDeas在3月8日发布了最新的v1.0.1.2版。这次的最新版本加入LZ77UnComp功能，修正了内核及EEPROM管理方面的错误，修复了LDR、BLX、ROR操作码错误以及3D图层显示问题。然而iDeas的模拟效果依旧很一般，许多游戏仍然无法正常运行。

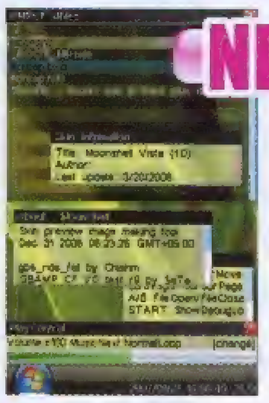
NDS EZ4系列追加软复位功能

EZ TEAM总是不忘对老产品的不断升级与增加功能，在3月15日发布了EZ4系列的最新转换程序和内核，支持的卡带包含EZ4、EZ4L、EZ4LC和EZ4LD。此次更新将EZ4系列的游戏兼容性提升至EZ5的水平，近乎100%游戏支持，并且为EZ4系列加入了软复位的支持，可以在运行NDS游戏的时候同时按下L+SELECT+START回到游戏列表，以减少频繁更换游戏对开关的磨损以及造成的不便。

NDS DSSaveTool新版发布

这款名为DSSaveTool的烧录卡存档转换软件是由国人开发的可对各款烧录卡的专用存档格式进行转换，最新版本为v1.03于3月5日推出。新版修正了64KB存档的错误，优化了部分程序代码，完善了转换时的等待提示，并修复了其他一些小错误。DSSaveTool由小蚂蚁工作室开发，能够将M3、G6、SCDSOne、R4、EZ5等几乎全部烧录卡存档互转格式。如果你有多块烧录卡，再也不怕换块烧录卡，就得从头开始玩游戏了。软件的使用方法很简单，运行后，选择源文件和目标文件后，再选择相应的烧录卡类型就可以了。软件目前还不支持DS-X存档格式，对4M存档的支持也不太完美。另外注意，软件使用前需要安装微软.NET Freamwork 1.1运行库才能够运行。

NDS MoonShell 1.71发布



听音乐、看电影、阅读电子书，能让NDS彻底变为多媒体播放系统的NDS影音播放程序MoonShell再度更新，目前已经支持了市面上的各种主流烧录卡。最新的1.71版为我们带来了更加强大的功能：默认的声音将被设定为24kHz 2x oversampling；针对DPG视频解码速度的支持；加入启动键的自定义功能；其它的一些BUG的修正。

NDS SLOT-1烧录卡R4最新内核v1.07发布

此次v1.07版内核的更新加入了：电子书支持单双屏显示(按SELECT键切换"上下双屏"，"下单屏"和"左右双屏"模式)，单屏模式背光关闭省电；主菜单显示"时:分:秒"改为显示"月/日 时:分"；支持主题DIY功能(原皮肤DIY功能的扩展，也可设置字体和选择条等颜色)，兼容先前皮肤；支持多主题手动在线更改(在主菜单按SELECT键更改)，支持多主题自动按月更改，提供"月历主题"下载；提供"主题说明书"详细说明主题的设置方法。如果用户只需要多个皮肤可以在线切换，只需要在"_system_"目录建立"themes"目录，然后在"themes"目录建立若干个子目录，分别命名为"theme01"——"theme12"，把原先的皮肤分别拷入相应目录即可。

NDS M3/G6转换软件及内核全面升级

Gbalpah于3月13日对M3/G6转换软件及内核进行了全面升级。目前G6系列的内核及管理软件的最新版本为v4.7，而M3系列的内核经及管理软件的最新版本则为C32。

此次针对M3系列及G6系列(不含M3DS Simply和R4)的内核升级，更新了游戏的DoFAT引擎，以解决运行"0799 - 时髦公主DS(日)"时游戏画面花屏的问题；多媒体扩展部分则增加了对DSM视频文件的影视导航信息的显示支持，在选择一个DSM视频后，如果此DSM视频带视频导航信息，会自动显示相关影视画面和内容(视频导航功能仅限GBalpha影音魔力盒提供的影视下载服务的DSM视频才具备)。

而管理软件部分，则解决了编号为0876的欧版《怪盗瓦里奥》不能运行的问题，以及编号为0879的韩文版《新超级马利奥兄弟》只能以安全模式运行的问题，现在都可以使用快速载入模式正常运行游戏；另外软件中还更新了"一指通"智能库，在编号为0896之前的所有NDS游戏均可以自动配置强制读取并使用中文游戏名称。

汉化速报

PSP 《新纪幻想 圣魔战记》95%汉化版发布

CG汉化组于3月10日发布了该小组第三部作品——PSP游戏《新纪幻想 圣魔战记》的95%汉化版本。这次的《新纪幻想 圣魔战记》汉化工程从2006年11月开始正式启动到结束放出游戏，其间历时长达五个月之久。目前游戏的剧情对话等主要内容已经全部汉化完成，而仅剩下人物介绍等部分还未能汉化。

NDS 《TAO 魔物之塔与魔法之卵》汉化版V1.0发布

由NB汉化组汉化完成的《TAO 魔法之塔与魔法之卵》近日发布了v1.0版补丁，据悉该游戏的图片部分则还未进行深入汉化，而文本汉化完成量为97%。

PSP 《FFT》中文汉化补丁发布

这次汉化虽说是基于PS平台上的游戏，但目前对于大部分玩家们来说，还是使用PSP运行PS模拟游戏的居多，所以暂且也归为掌机部分。本次《FFT》汉化工作从06年12月24日开始，至07年3月10日发布，历时77天。在此期间，汉化组得到了天幻论坛多位热心网友的支持与协助。参与此次汉化的天幻的汉化人员包括：VEGA、十字锁链、ウァルキリー、makodo、guigui、xenowind、アイリス、psi2001、Random、唯、iqueids、神无月七夜等等。但令人遗憾的是此次没有对《FFT》作完全汉化，而已汉化部分存在许多BUG也在所难免。

www.pspbook.cn

游戏军火库 GAME ARSENAL

■ FALCON 战机性能强悍，但维护起来也更让人头痛。

本期话题 武器的制式统一

武器的制式统一，从某种意义上讲就是尽量使同类装备品种单一化，这个概念如果被用在游戏的制作当中，那么估计所有的玩家都会立刻放下手柄并且不约而同的以各种粗暴方式问候游戏制作人的全家了。但是，如果一个国家的军队在自己的武器格纳库中陈列着有如超级市场中的货物般多种多样的杂牌武器，那么我可以毫不夸张地跟各位看官说，这个国家武装力量的战斗力绝对不会比一支游击队强多少！事实上，不只是一支正规军队的统帅，即便是游击队的领导人也迫切地渴望手下的士兵能够在战斗的时候使用统一制式的武器，因为他们深深地认识到武器的制式统一可以在最大限度上确保后勤供应的便利和维护的快速高效。设想一下如果你在作战的时候突然发现自己手中 7.62 毫米口径的 AK47 突然“断粮”了，当你下意识向身边的兄弟索要满发弹夹的时候，却意外地发觉这个倒霉蛋儿手里的家伙是支只能使用 5.56 毫米弹药的 M4 卡宾枪，那会是一种什么样的感觉。然而，我们在游戏中所遇到的情况通常是这样的：我们在《机战》中从来没有因为高达和盖塔的零部件无法互换而放弃使用他们中的任何一方；《皇牌空战》中我们可以在接到任务后边捏着牙签剔牙边在自己那网罗了世界各国战机的、配置豪华的格纳库中随意挑选出一架心仪的变态强机去进行新一轮的虐敌表演；我们甚至还可以在《生化危机 4》中随意从 JS 那里购买不同型号的手枪或霰弹枪而不必担心里昂随处捡来的弹药是否能够保证塞到这些新家伙的枪膛里去！

■ M4 卡宾枪

制式统一的武器可以作为部队提高战斗力的基本前提，更可以有效地阻止敌人在装备上对己方的渗透和破坏。冷战时期，北约组织成立后就立刻着手盟国内部的武器制式统一化，以至于今天我们可以很容易地发现北约各成员国的陆军部队所使用的突击步枪基本都在统一使用 5.56 毫米口径弹药；相反，作为对立阵营中的苏联等国家则把 7.62 毫米作为自己同类枪械的标准口径。由此观点引申出的问题同样在 ACG 领域出现了偏差。众所周知，《高达》系列动画最大的一个特点就是开头部分几乎无一例外的发生“强夺”事件，且不说这“强夺”的手段给对方带来的震慑效果有多大，夺到手的新玩意儿不马上被送去研究，而是被立刻投入战场，这种做法本身已经有悖于常理了。

所以，我们在接触并热衷于讨论动漫和游戏中的某些异想天开设定的同时，还是冷静地考虑一下实施的可能性，千万不可将其中的想法套用到现实之中，正所谓“惯性思维害死人”，赶快觉悟吧。

机械家 小编机械造型大公开！第一弹：机械泰坦！

最新研制的试作型机器人 TITANS－01，采用了极为坚固的阿里巴巴合金作为外层装甲，头部装有高性能悬浮雷达，标准武器为魔杖，腹部装有扩散粒子炮，如此强大的性能完全可以对抗一切来犯之敌！

众编辑：泰坦，你什么时候变胖了？吃 KFC 催起来的吧，哈哈！

泰坦：把画师的地址给我，我要杀到他家里去，别拦着我！

众编辑：你的手杖不是顶端带水晶球的吗，怎么突然换新装备了？

泰坦：唉，说你们没见过市面还都不承认，这种高级货你们当然没有见过了，改天带你们去秋叶原。

机械设定：干冷烧猪

军工问答站

■ 伯莱塔 F92

■ 沙漠之鹰

Q 为什么啊？ 小白一下，《生化危机》中的麦林手枪为什么会有如此大的威力，这跟我在一些军事杂志上看到的介绍不大一样？

A 原来是这个样子di 麦林手枪，其实是指一类大威力手枪，但所谓的大威力也是相对而言的，以大家所熟悉的.50 英寸口径沙漠之鹰手枪来说，它的枪口动能可以达到 1650 焦耳，相比之下“《生化危机》系列”中最常见的伯莱塔 92 手枪的枪口动能只有 450 焦耳左右，两者的差距相当大。然而这并不代表沙漠之鹰手枪的威力就可以同步枪相提并论，家喻户晓的 AK－47 的枪口动能达到了 1990 焦耳以上，这已经高出沙漠之鹰一大截了，更何况 AK－47 是自动步枪，全自动连发射击的恐怖杀伤效果是沙漠之鹰无法相提并论的。CAPCOM 在本公司的游戏中向来对设定的要求不严谨，我们还是不要对这种小枪胜过大枪的现象过分执著了吧。

Q 为什么啊？ 玩《飞空之舞》和《皇牌空战》的时候接触到了很多现实中的战斗机，我的问题是，他们的命名标准为什么千奇百怪，像“米格”、“幻影”等等，他们所代表的意义又是什么，望解答。

A 原来是这个样子di 现实当中的飞机命名法则是各不相同的，有的是为了表明设计单位，比如你所提到的“米格”是指前苏联的米高扬设计局（今天的米格飞机公司）所设计的飞行器的公开代号，如“米格－29”；有的则只是一个系列的代号，如“幻影”就是法国达索飞机公司的一系列战机的代号。除此以外，某些国家还在本国范围内使用统一的飞机编号制度，比如美国，我们所熟知的 F－15、F－16 等战机，均是依此制度命名，尽管它们的设计单位并不相同。

欢迎大家提出问题和踊跃投稿，我们的临时 Email 是 Game3@ucg.com.cn

邪魔院

◆◆体会异国文化的魅力◆◆

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

已经好久没有这么兴奋过了，在玩了《战神2》后小邪觉得自己越来越BT了。（汗）打敌人尽想些什么如何更残忍地干掉对手、出血就激动、听着敌人的惨叫就很享受……噢，再这么说肯定会被人送到“不正常人类研究中心”去。但话说回来，玩了之后愈发期待在PS3上玩到《战神》的新作了。

闲聊日语

用日语的方言来增进双方感情 作者：张宏

假设你是一个广东人，认识一个外国人，突然有一天那个外国人用广东话对你说“内猴啊”（你好啊），你肯定觉得很惊奇，但同时你也很高兴，因为你从那个外国人的嘴里听到了自己的乡音，你和他的关系也会更加亲近。同样的道理，你在同某个日本人交往时，如果你事先知道他的籍贯（都道府县），临时学几句当地方言，突然说出来，也会收到同样的效果，甚至是意想不到的效果。笔者有个亲戚与日本商社做生意，有时他的翻译不在北京（出差或生病），就临时请笔者去帮一下忙。笔者在正式翻译之前都要先跟那个日本人简单寒暄一下，寒暄其间，笔者特意问一下他的籍贯。当然，不能像警察审问犯人那样直来直去的问，可以技巧一些。比如，“听您的口音好像是关西地方的人啊”，那人回答“是啊，是大阪人”。这就行了。在谈判过程中，你不用考虑方言问题，该怎样说，就怎样说。但是，一旦谈判双方僵持下来，火药味浓了，气氛紧张，这时，你不妨在一句话中故意带出一点关西方言，逗逗他，这时那个日本人会觉得很突然，愣一下，然后露出笑容，于是气氛就缓和了。有的朋友可能会说，我连标准日语都还没学好了，哪里有时间和精力去学日语方言。其实你不用专门去学，只要学一点点皮毛即可。比如在关东地方的方言中，推量型用“べえ”，又比如在关西地方的方言中，经常用“おる”代替“いる”等。或者大家到网上搜索一下也会找到相关内容的介绍网站。

豆知识

研究生

对于我们中国人而言，一说到研究生大家一般想到的就是硕士研究生（一般博士、博士后直接称呼），而在日本如果说研究生的话那就意义不同了，所以在此提醒一些希望留日的同学一定要注意。

当大学院考试失败后首先要去指导老师那里进行商谈，和老师讨论失败的原因以及今后的去向，是来年继续考还是边考边找工作，或者放弃进修。如果要继续考，那么可以再留读一年，或者以“研究生”的身分就读。如果想考本校，那么留读一年比较好，而想考其他学校那就要成为那个学校的研究生。研究生可以出席大学的授课、可以使用该校的图书馆、也可以接受指导老师的辅导。研究生没有定期考试和一些其他杂务，但根据大学不同，研究生招生时间也不同。研究生的学业完结时也要写论文。

要成为研究生要向对方学校指导老师申请，用电话、Email告诉对方自己想成为研究生，然后是直接拜访老师表明自己符合当研究生的条件。如果指导老师同意，那么一般都会成功。成为研究生，那么就可以参加那个学校的考试以及获得一个最好的学习环境。但一定要注意的是，成为那个学校的研究生并不是说保证你能进那个大学的大学院，自己还是要努力的，甚至可以考虑报考其他大学的大学院考试。

那么日本的硕士、博士怎么称呼呢？硕士称为修士（しゅうし），而博士还是称为博士（はかせ）。

东瀛采风

成人节

日本的成人节在1948年法定为1月15日，在这一天人们有成为一个大人的觉悟，是庆祝青年人超越自我的一个节日。现在的成人节基于2000年的《HAPPYSUNDAY法》已经修改为每年1月的第二个星期一。

成人仪式的存在意义

所谓成人节就是指青年结束了双亲和周围大人保护的孩童时代，并自觉、自立，迈入成人社会，为了庆祝这一天而进行的仪式。各地方举行成人式时女性要着振袖和服，男性穿西装或羽织，并且市长要向这些即将成人的青年致以祝福的贺词。但是近年来举行成人仪式时有年轻人引起骚乱，这也成为了一个社会现象。日本现在的法律规定20岁算成年，可以饮酒、吸烟、投票，所以在举行成人仪式时看到这些事情，让人觉得与其重视成人仪式不如在之前让他们意识到成为一个社会人就要成为一个能独当一面的人来得更重要。

从古至今的仪式

庆祝成人的风俗在日本自古就有，男子要结发戴上冠和乌帽，衣服也要换成成人穿的，以向周围人表示自己已经成人，而小时候用的幼名也要改。女子的话要身着“裳”（裹住腰以及腰以下的一种和服），要盘发，在成人仪式上还要用铁浆将牙齿染黑。举行成人仪式不仅是贵族，一般老百姓也会举行，但像现在这样在规定年龄才举行不同，以前是没年龄限制的。比如一天砍了60公斤柴，走了12公里把柴卖了，这就是一个有作为的男子汉，这些与年龄无关但能被承认的行为也是一种证明成人的方式，这种仪式被称为成年式或成女式。明治维新之后除了某些地区，大都衰退了。明治维新后男子要服兵役，要服兵役要经过征兵检查，而这个征兵检查就被视为是一种成人仪式，这也成为制定成人仪式的一个契机。二战后服兵役的义务没了，日本政府在1948年正式规定成人节成为法定假日并纳入相关法律。

成人节中蕴含的东西

之前我们说过，现在日本的成人节定在每年1月的第二个星期一，而全日本根据地方的差异庆祝的日子有所不同，从每年1月上旬到中旬不定。

但为什么将成人节定为法定假日呢？一种说法是在战后物资食物匮乏的时代，最缺乏的是人才，为了创造一个更好的国家，国民自身必须成长起来，当时的官员觉得“希望人民都要有从小孩成为大人的自觉”。可以看出，成人节饱含了先人们的许多期望，可以说是成为成年人的第一步。

秘密花园

胜负师：在本次“游戏开发者大会”期间，位于会展中心西侧的展览大厅有一个特别的角落，那里举办了一个别开生面的画展。画展名为“I am 8-bit”（我是8位的），主题自然是各种8位机时代的经典游戏，集合了数十位画家不同的风格，部分画作相当另类。实际上，“I am 8-bit”是在美国游戏圈小有名气的画展，去年举办时大获成功，画展中展出的作品还被收编为画册出版发行。现在就让我们欣赏一下画家们最为热衷的马里奥主题的部分作品吧。

本期主题：“我是8位的！”马里奥篇

你那忧郁的眼神，稀疏的胡渣，哦，像你这样拉风的男人，不管在什么地方，就好像漆黑中的萤火虫一样，那么鲜明，那么出众。

超级壮汉马里奥与究级怪兽库巴的大对决，让人热血沸腾的作品。

这幅《马里奥医生》相比其他作品要中规中矩得多了。

把GOUKI“萌”到了的作品。有美人相伴的胖大叔显得甚是得意。

名为“!Power-Up”的作品中的马里奥，是我所见过的最为怪异的马里奥。

“额滴神哪！”对于很多从FC时代进入游戏世界的玩家来说，《马里奥》那就是神！

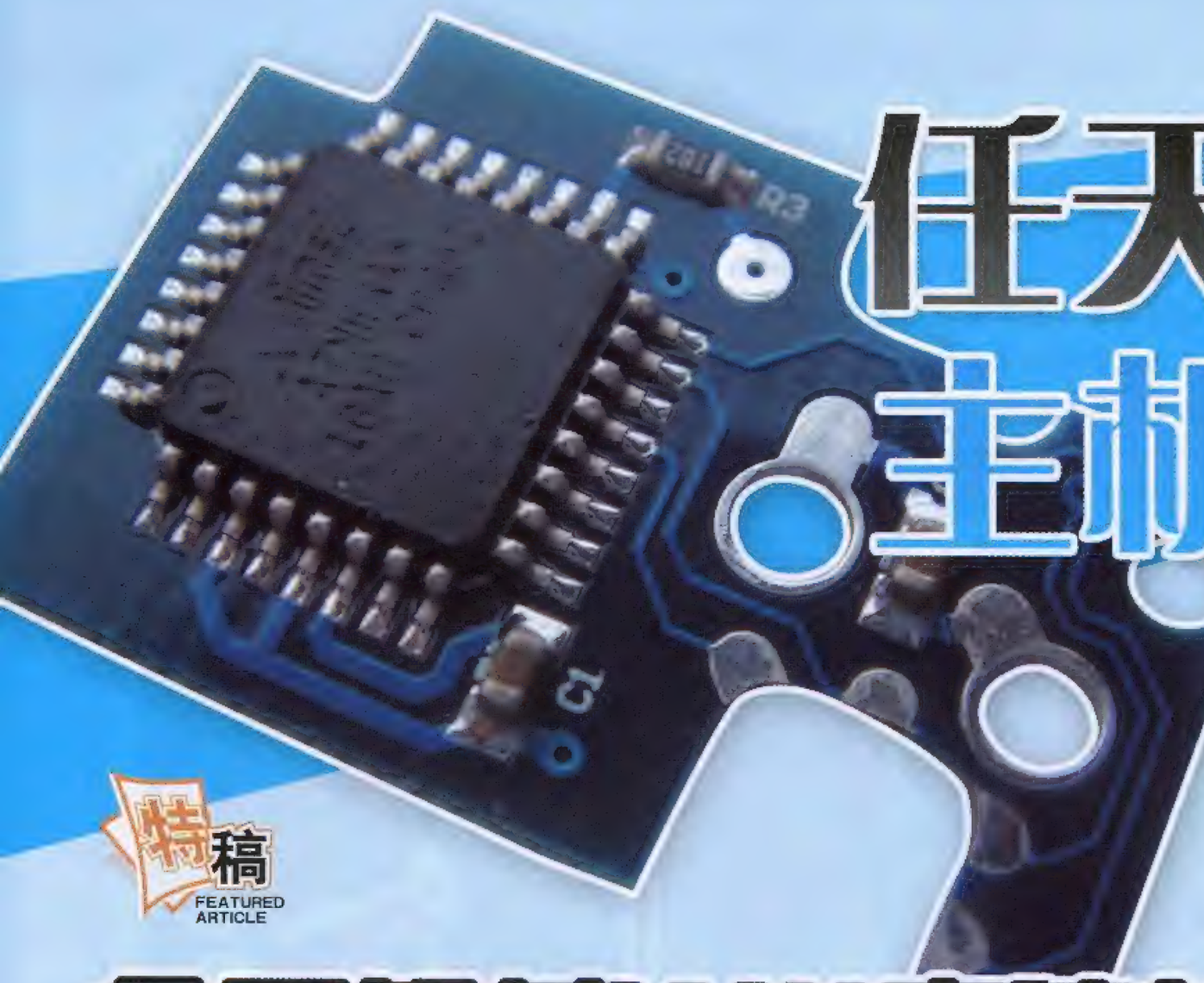
这幅吃了毒蘑菇的马里奥，很像是出自儿童之手的作品。

抽象派的画作，但画面中央的大金刚和右下角的马里奥还不算太难辨认。

把马里奥削皮，很有创意的作品。

杀死毛虫的路易有点于心不忍，烤火取暖的马里奥则是悠然自得，表情绘制得相当有趣。

※部分作品为现场拍摄的照片。



任天堂次世代主机惨遭破解

特稿 FEATURED ARTICLE

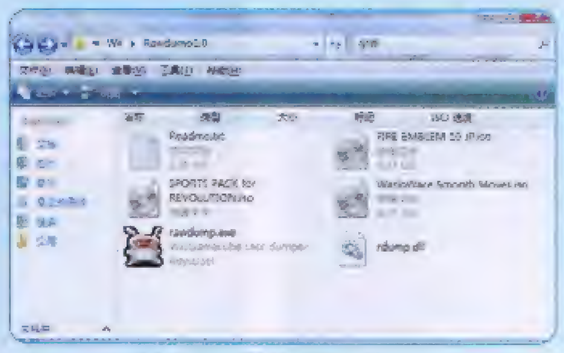
全面解析Wii直读芯片

文 零下
美编 NINA

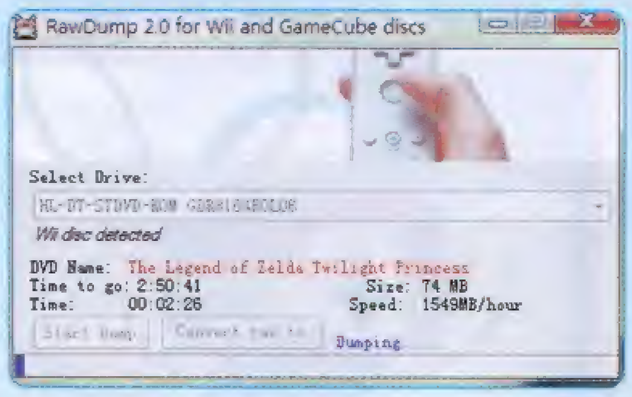
次世代到底离我们有多近？一年多前发售的X360已然被许多国内玩家高高兴兴地请回了家中。这一方面得归功于微软对于X360这近一年来的成功运作，大作频出且大多有对应华语地区的中文版。而另一方面也不得不承认处于灰色地带的破解技术对于X360在国内的推广起到了推波助澜的作用。那么，于去年年底才上市的另外两台次世代主机——PS3和Wii，谁将沦为破解的下一位刀下冤魂呢？

答案已经揭晓，Wii就是第二台惨遭破解的次世代主机，而其被破解的速度也是三大主机之中最快的。从主机发售到出现成熟的直读芯片，其间不足四个月。对于坚持了约近四年的前一代主机NGC，Wii的破解速度可以算是迅雷不及掩耳了。有这么一个说法，越受欢迎的主机就越快遭到破解。听起来比较荒谬，但其实这话也有其道理所在，一台受到欢迎的主机自然将引起更多的人的关注，而关注的人群中自然也就包括Hacker。

也许有人会说Wii的破解如此神速是因为Wii和NGC没有什么区别。其实不然，从技术角度上来说，NGC和Wii的破解是基于两种不同的途径，绝非简单的破解升级。破解的罪魁祸首其实是DVD光驱：Wii和X360都是基于DVD光盘载体的主机。尽管Wii和X360在上市时都配备了完善的防破解机制。可是对于Hacker们来说，基于DVD技术的加密措施早已毫无秘密可言，他们对DVD技术的了解就好比自家后院。另外，Wii的光盘虽然经过特殊的加密，正常情况下是无法被普通的DVD光驱读取及备份的，然而百密终有一疏，Hacker们发现LG的8164b、8163b、8162b以及8161b这四种型号的光驱可以跳过Wii的光盘加密，通过Hacker们编写的名为Rawdump的软件即可制作出可以刻录到普通DVD光盘上的ISO文件。在主机上，X360所采用的方法是刷写破解过的光驱固件，而Wii则是通过在光驱主控芯片上安装跳过检测的直读芯片实现“拷贝版”光盘的读取。但也如X360的光驱破解法一样，因为直读芯片仅针对光驱做了手脚，所以Wii的系统升级并不会使直读芯片的工作受到影响。就这样，一台风光无限的主机就这样败于DVD技术之手。



▲Dump工具和ISO文件。



▲正在Dump正版游戏。

直读芯片推陈出新

从今年1月开始，经过约两个月左右的发展，目前，市场上Wii的直读已经6款之多。而在这段时间，直读芯片经历了从仅支持NGC盗版游戏到支持Wii盗版游戏；从仅支持对应区域的盗版光盘到支持全区域的盗版光盘，从仅支持早期配备DMS芯片的Wii主机到支持最新的D2B芯片主机等几次技术上的大幅进化。

豆知识

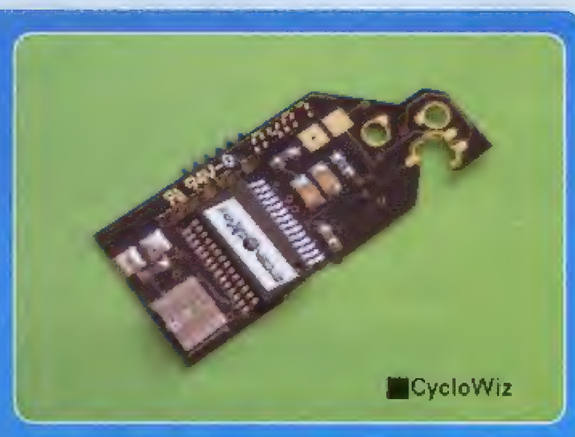
什么是DMS以及D2B芯片？

DMS、D2B都是光驱上的主控芯片的型号，DMS芯片全称为GC2-DMS，而D2B则是GC2R-D2B，其间还曾出现一种名为GC2R-D2A的芯片。由于近期生产的主机使用了新型的D2B芯片，使得早期的几款直读无法工作，但目前的新版本也都针对此进行了修正。不排除今后任天堂在新机器上使用更新型控制芯片的可能性。

▲GC2R-D2B芯片。

早期出现于市场上的实用化直读芯片是由之前曾推出过NGC直读芯片的NINJA TEAM出品的Wiinja芯片，这款芯片仅支持运行同区域的NGC和Wii盗版光盘，换句话说仅日版主机还是只支持日版游戏，无法运行美版游戏。和目前较为成熟的改机芯片相比，Wiinja本身不具备内核的升级能力，一旦任天堂改换光盘加密方式，这款芯片就将失去作用，所以说这是一款不完美的作品。之后Ninjia小组对Wiinja进行升级，先后推出了Wiinja.V2和Wiinja.Deluxe这两个升级版本的直读芯片，支持了最新的D2B芯片以及直读内核的升级的功能。Wiinja.Deluxe的价格目前约为420元。

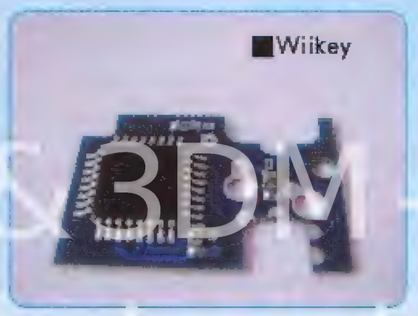
和Wiinja同期出现的名为CycloWiz的直读芯片除具有内核的可升级功能之外，拥有直读屏蔽功能（在你不需要直读存在的时候可以将其关闭）是它的最大特色。另外，对于Wiinja来说，CycloWiz的安装则更为简便，只需要将CycloWiz上的几个引脚直接与主板上的焊点连接即可，无需飞线安装。早期推出的CycloWiz并不支持全区游戏，但由于CycloWiz支持升级内核，依靠之后推出的升级补丁CycloWiz虽然支持了全区游戏，但却因为补丁的不完善而导致许多早期安装了CycloWiz的玩家的Wii主机变为“白砖”。目前CycloWizV2的价格约为380元。



■CycloWiz

这里不得不提起一款名为Awiier的芯片，这是台湾生产的一款仿造直读，原型是之前早期的Wiinja，国内价格在200元左右，缺点如之前介绍的原始版Wiinja，不支持全区游戏，不支持采用最新D2B芯片的主机，且无法升级内核，而之后推出的升级版Awiier2则支持了通过跳线来选择所使用的区域，操作十分麻烦。玩家在购买及安装时务必仔细辨别。

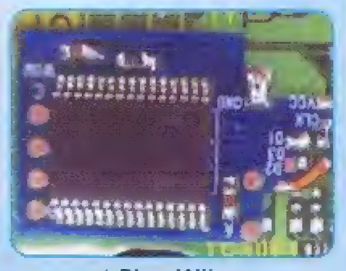
目前较为流行的芯片名为Wiikey，由欧洲研发的芯片高度成熟的同时具备了全区NGC和Wii游戏支持、内核升级、简易安装等特性，另外，其还支持使用12CM的标准大小DVD光盘的NGC游戏。由于这枚芯片也是国内改机中使用的最为广泛的一款，所以将在后文将进行详细介绍。目前价格大约为250元。



■Wiikey

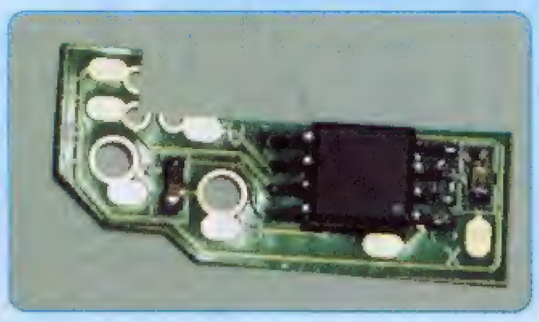
3DM
www.plumbook.cn

这款名为Blue Wii的直读则是新近出现的新品种，也是由台湾出品，其价格相对此前几位老大哥则便宜了许多，大约花费180元左右即可入手，然而在功能上却丝毫不见逊色，同样支持全区、升级。但缺点也很明显，它的安装较为繁琐，不能像CycloWiz和Wiikey那样进行直连，另外由于本身为中国台湾出品，制作工艺并不令人满意。



▲Blue Wii

Wi-ic和前面几种芯片相比，则就没有什么显著特色了，有怀疑Wi-ic也是一枚仿制品，而原型也是之前早期的Wiinja，制作工艺同样是半斤八两，价格在180元左右。



▲Wi-ic

各款直读性能横向对比

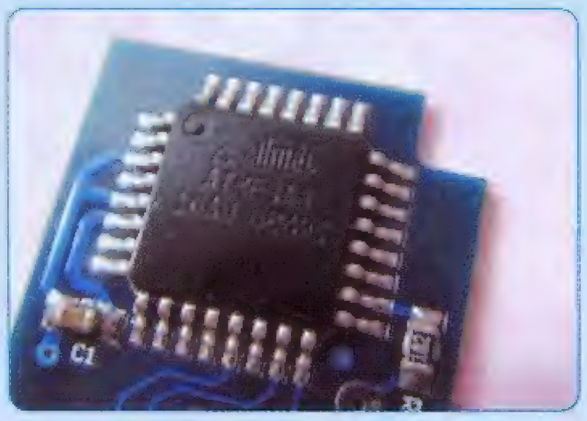
性能＼芯片	WiiKey	CycloWiz.V2	Wiinja.Deluxe	Wi-ic	Blue Wii	Awiier2
D2B芯片	○	○	○	○	○	○
音效修正	○	○	○	○	○	○
更新内核	○	○	○	○	○	×
全区支持	○	○	○	○	○	×
正版支持	○	○	○	○	○	○
压制盗版	○	○	○	○	○	○
DVD+R盘	○	○	○	○	○	×
DVD-R盘	○	○	○	○	○	○
DVD+RW盘	○	×	×	×	×	×
DVD-RW盘	×	×	×	×	○	○
焊接接点	6	5	6	5	6	6

Wiikey安装测试直击

现在我们就以目前相对较为成熟，并且也是国内较为流行的直读芯片Wiikey进行一次全面的安装和测试直击。

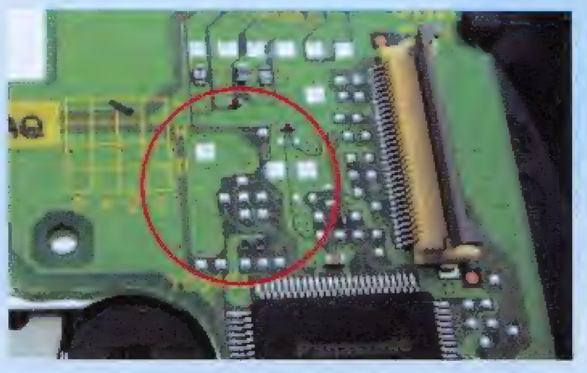
直读芯片采用双层深蓝色电路板，结构和走线都较为简单，左侧的主芯片为ATMEL系列的AVR单片机ATMEGA6，而出于防“克隆”的需要，芯片上的标识被涂漆覆盖(也有采用打磨的方法隐藏表示)。而PCB上没有多余的焊锡，边角上也没有出现毛刺，总体来说，这款直读的电路设计以及做工都属于中等偏上水平。

■Wiikey背面

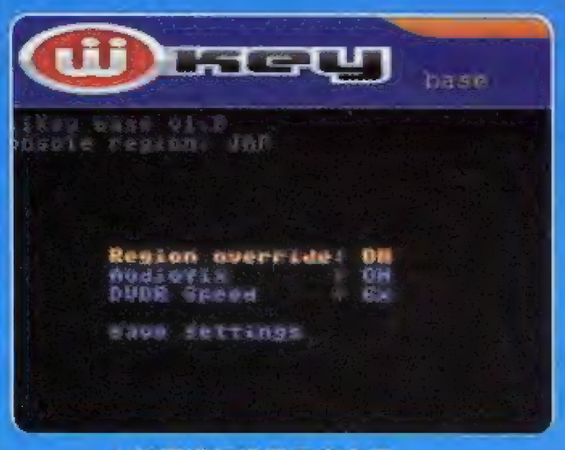


▲AVR单片机ATMEGA6。

Wiikey的安装十分简单，将芯片置于图中所表示的光驱主板上相应位置，将芯片上的引脚与主板上的焊点对齐，之后使用电烙铁点焊连接即可完成安装。尽管如此，这里还是希望没有实际操作经验的普通玩家不要进行模仿和尝试，稍有不慎将主板损毁。



▲Wiikey的设置光盘其实是一张NGC的自制软件盘。



▲如图进行设置开启全区。

硬件上的安装到此就全部完成了，但如果想使Wii主机支持全区游戏，则需要开机后使用设置光盘对Wiikey进行设置。放入Wiikey的系统设置盘后，系统将会把设置盘辨识为NGC游戏，选择运行后即可进入Wiikey的设置界面，将第一个选项“Region override”设置为ON即可开启全区支持。而设置选项中的“Audiofix”和“DVDR Speed”保持原设置即可，无须改动。设置好后还需要选择“save setting”将刚才的更改进行保存才能正式生效。保存后选择“RESET”重启机器即可完成安装。而日后如果要升级Wiikey的内核，则也是使用专门升级光盘进行升级。

安装好之后自然是游戏兼容性的测试，为此我们特意选择了NGC和Wii平台上的多款美版及日版游戏，其中包含正版、刻录碟、盗版碟等不同材质的碟片进行测试，力求客观反映这款直读的真实兼容性。

Wiikey兼容性测试列表

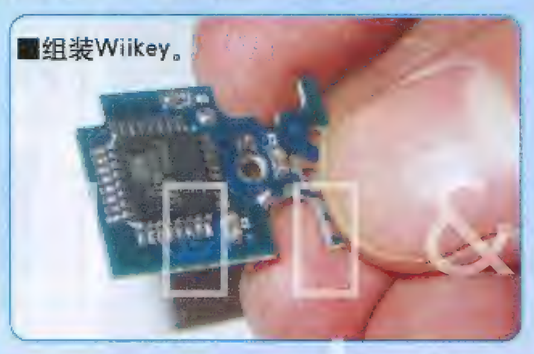
平台	游戏	区域	版本	盘片	成功
NGC	塞尔达传说 黄昏公主	日版	拷贝版	DVD+R	YES
NGC	塞尔达传说 风之杖	日版	正版	—	YES
NGC	生化危机 重制版	日版	拷贝版	压盘(8CM)	YES
NGC	生化危机0	美版	拷贝版	压盘(8CM)	YES
NGC	超级机器人大战GC	日版	拷贝版	压盘(8CM)	YES
Wii	塞尔达传说 黄昏公主	日版	正版	—	YES
Wii	塞尔达传说 黄昏公主	美版	拷贝版	DVD+R	YES
Wii	使命召唤3	美版	拷贝版	压盘	YES
Wii	使命召唤3	美版	拷贝版	DVD+R	YES
Wii	火焰之纹章 晓之女神	日版	正版	—	YES
Wii	火焰之纹章 晓之女神	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	SD高达 极速铁锤	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	缘日之达人	日版	拷贝版	压盘	YES
Wii	分裂细胞 双重间谍	美版	拷贝版	压盘	YES
Wii	雷曼：疯兔危机	美版	拷贝版	压盘	YES

我们从这张测试列表中不难看出，Wiikey对于各种碟片的兼容性十分优异，无论是压制盘的盗版游戏，还是自行刻录的DVD刻录碟都能较好地支持。而即使是将NCG游戏刻录到12CM的标准大小DVD刻录碟上，Wii也能正常地读取(显然Wii对于NGC游戏的支持不是通过碟片大小进行物理判断)。而当要运行最新的《火焰之纹章 晓之女神》的时候，会要求升级Wii主机的系统，而升级后依然可以正常使用Wiikey运行各种游戏。另外，无论是正版Wii游戏还是NGC游戏，在加装直读后依旧可以正常的读取和进行游戏。先前已经购买了相当数量的正版的玩家来说，以及决心支持正版的玩家来说，安装直读之后则可以用来运行其他区域的正版游戏。

▲运行《火焰之纹章 晓之女神》。

▲琳琅满目的盗版游戏。

说到这里，不得不提一下“盗版”的“盗版”——直读芯片也有盗版。本身Wii直读并不是什么“高科技”产品。对于专门从事破解的Hacker和盗版商来说，盗版别人的直读芯片简直是易如反掌。所以目前国内已经涌现出不少仿制芯片，并且大多数已经到达店家手里。而此前网络上也一度传闻依靠电阻上的阻值标示来区分原装还是仿制的方法其实仅是台湾的一名网络贩卖商用于诋毁竞争对手的手段。真实情况是，无论原装还是仿制品均大量使用了这两种标记为102和01B的电阻，两者阻值均为1000欧姆，在实际使用中没有区别。所以仅靠此种方法是无法辨识真伪。但仿制终归是仿制，其做工势必低劣，粗大的焊点和PCB上的毛刺是其最显著的特征。仿制品的功能与原装不存在差别，而最大的问题则来自于部分仿制品的做工存在严重问题。这批仿制品的低劣做工很难保证芯片的良品率以及使用中的稳定性，也就容易在安装后出现无法读取游戏光盘，或者在游戏过程频繁死机等情况。所以在购买直读时还请玩家务必仔细分辨。



■组装Wiikey。

对于Wii的直读芯片的到来，也许会有人因此而欢欣雀跃，因为可以玩到廉价的最新概念的次世代游戏。然而作为一台上市不过四个月的新主机，破解对于正版游戏的销售和推广无疑是一个严峻的考验。而没有游戏的普及，一台主机的命运可想而知。

BBM SM

本文内容及价格仅供参考。

游戏情报站 GAME NEWS STATION

愚人节特别版

新闻 NEWS

综述 SUMMARIZATION

评论 CRITICISM

栏目主持 D·S 美编 一刀

April fool's day special edition

SONY科研基地突发火灾 PS3即将面临停产！

特报 意外火灾雪上加霜，索方发言人声称仍有杀手锏

这是本刊截稿前紧急获取的独家情报：SONY公司藉以秘密研制PS3及从事重要芯片生产的“PS3大厦”已于东京时间3月22日中午11点11分被一场突如其来的大火付之一炬，全部贵重资料及尖端科研设备荡然无存，所幸由于疏散及时并无人员伤亡。据业界分析家评论，这场灾难给SONY带来的重大经济损失尚在其次，但对于处在襁褓中的PS3而言却无疑是致命的，SONY的整个次世代计划将可能因此而全面搁浅。

这幢属于SONY最高商业机密的PS3大厦其保密系统堪称一流，在事发之前外界对其基本毫无知晓，就连各大游戏媒体对它的存在也仅是将信将疑而已。然而，伴随着这样一场突如其来的大火，外形设计与PS3别无二致的这幢PS3大厦便毫无保留地展现在了世人眼前，SONY的秘密基地至此真相大白。据前往现场勘测的建筑工程师声称，由于大厦的外侧设计刻意模仿了PS3的弧形外壳，而在装潢上采用了透光度较高的玻璃材质，故此正午的阳光极易汇聚在大厦内部的一点，相信这次火灾的根源正是由于阳光聚焦在可燃物上所导致的。而且，由于大厦的保安系统极为严格繁琐，故此火灾发生后物资救援工作阻力极大，错综复杂的内部构造令消防员们莫衷一是。此外，部分消防队员在执行任务中刻意纵容火势蔓延的散漫行为也是相关贵重资料无一幸免的主要原因之一——据某位不愿透露身分的消防局内部人士透露，这些渎职的消防队员一向对掌上主机情有独钟，临执行任务前还在联机对战《马里奥赛车DS》。

对于新上市不久且本就货源紧张的PS3而言，这场飞来横祸几乎彻底断绝了其打算在2007年内扭转开局颓势的念头。火灾给整个SONY集团带来的巨大影响是显而易见的，当日下午美国华尔街证券交易所中SONY股票甚至由于恐慌性抛售而跌停。不过，在随即召开的官方新闻发布会上，索方发言人仍以坚定且不容置辩的口气向来访的全世界众多媒体声明：虽然灾难给SONY带来的损失是惨痛的，但SONY前进的脚步不会因此受阻——与PS3同步开发的另一款代号为“PSE”的次世代数码娱乐产品不日即将面世，初公开日期为4月1日。此番言论立时在现场引起轩然大波。虽然该发言人拒绝就“PSE”继续发表评论，但就其称之为“次世代数码娱乐产品”而非“次世代游戏机”的字面细节来看，已有专业人士猜测这款神秘的“PSE”其配置定位应当大致与当年的“PSX”（集PS2游戏及高档影音播放功能为一体的家庭电器）相当，并可向下兼容PSP游戏及UMD光盘，有人甚至为其设计出了概念草图。当然，也有部分专家声称SONY是在故弄玄虚，所谓的“PSE”只不过是PS3的变相简易版……面对如此众说纷纭、扑朔迷离的局面，看来只有4月1日才能为我们带来真正的答案。

■部分消防队员玩忽职守的行为简直令人发指。

▲PSE的未公开概念图，造型上貌似秉承了PS2“横竖都能玩”的设计理念。

强强联手，S·E与任天堂协力打造《蘑菇王国之心》

软件 “《王国之心》系列”全新进化之作即将诞生

继成功拉拢迪斯尼共同塑造全新品牌概念的游戏大作“《王国之心》系列”后，S·E的制作人们又将主意打到了业界老铺任天堂身上，经过长时间的磋商会谈后，现今S·E终于再次如愿以偿。日前S·E及任天堂联合在新闻发布会上声明：S·E将在4月1日于Wii上推出“《王国之心》系列”的外传作品《蘑菇王国之心》，并在其中加入马里奥等众多任天堂旗下的招牌明星，相信此举势必会再次为该系列引入一大批新玩家，同时也更加坚固了S·E与任天堂重修旧好后的战略伙伴关系。

从目前公布的情报来看，《蘑菇王国之心》的游戏玩法与“《王国之心》系列”之前各作如出一辙，只是操纵武器剑刃的方式变成了Wii手柄的动作感应控制式，老玩家可能会需要一段时间来适应。虽然具体的游戏内容我们尚不得知，但我们绝对有充足的理由相信：米老鼠与马里奥——动画界最著名的明星和游戏界最经典的角色此番携手出击，一定会带给玩家们截然不同的全新感受！

◀ 这是游戏中原创的吉祥物：皮卡鼠。

掌上次世代战争首度打响 争议声中，PSP2浮出水面

硬件 造型设计涉嫌抄袭，任天堂声称不会善罢甘休

半年来一直犹抱琵琶半遮面的PSP后续机种“PSP2”日前终于公布了造型图与数据参数，然而这个酷似NDS的双屏造型（下屏同样为触摸屏）一经发表便引起了广泛争议，更有人公开指责SONY抄袭。对此，索方发言人声称借鉴优秀的固有艺术表现形式是设计领域的常见事例，而且双屏造型的掌机自Game&Watch时代便已存在，谈不上对NDS有抄袭一说，而且鉴于PSP2更加强大的硬件机能，势必会为“掌上触摸”时代带来翻天覆地的技术革命，让玩家们领略到既生动有趣又赏心悦目的掌上娱乐体验。

然而，任天堂方面显然不能接受这样的说法，这次任氏似乎无法再以心平气和的姿态以“让他们抄去吧”作为潇洒的答复，而是愤而宣称要与SONY对簿公堂。任方声称，SONY这次的举动不但是对NDS的公然挑衅，更是对元祖掌机Game&Watch的侮辱，故此一定要诉讼到底，绝对不会轻易善罢甘休。而相关业内人士对此私下发表的看法则是：鉴于Game&Watch的专利保护期尚未结束，故此任天堂胜诉的机率还是略胜一筹的，不过无可否认这将是一场旷日持久的诉讼拉锯战，待到胜负已分时，PSP3搞不好都出了。

附录：PSP2已公开的配置

双屏（含触摸屏）、摄像头、双摇杆、导航键、内置硬盘（容量未确认）。

名导李安再度出山，《铁拳》CG电影即将上映

事件 特别披露两位武术家不得不说的故事

以《断背山》为世人周知的华裔导演李安近期又将有大手笔，据悉，NBGI将邀请其为旗下最著名的3D格斗游戏《铁拳》执导同名CG电影。相关人士透露：为了保证影片具有原创新意，本片并不会把游戏系列一贯的主角风间仁作为男一号，而是采用双男主角的形式，起用人气度同样不低的三岛一八与史蒂夫，讲述了一个充满纠葛却又与世俗伦理相悖的故事——两个共同修炼武艺的好对手因寂寞孤独和惺惺相惜而在投技互拆间摩擦出爱之火花，然而其中一方（三岛）却已身有妻儿，他们又该何去何从？鉴于此题材的敏感性，影片尚未上映便已在新闻媒体间掀起了轩然大波，甚至有资深评论家惊呼这是一部“游戏BL史诗”。然而李安本人对此却持不同看法，他表示：“影片描写的是爱情——广泛意义上的爱情，不应局限于男人或女人……爱是可以超越文化差异的，当爱降临时，异性之爱与同性之爱毫无差别，爱老婆与爱男人是一样的，在观看本片时，不妨把性别撇在一旁。”

总之，究竟这部史无前例的CG电影将会给我们带来怎样的感受？4月1日，待我们走入影院的那一天，一切自然会真相大白。

&3DM-SM

www.pianoobook.com

海鸥团重装上阵 《FFX-3》闪电公开

软件 尤娜化身救世主，为你彻底解开斯彼拉大陆的谜团

就在所有人都以为尤娜的故事在《最终幻想X-2》中已彻底完结的时候，S·E王牌制作人北濑佳范再次用他那惊人的构思与深藏不露的风格带给了世人们又一个惊喜——系列最新作《最终幻想X-3：水晶革命》闪电公开！据北濑先生透露，这款续作是《最终幻想X》三部曲的最后一部，其剧情颠覆了前两作的所有理念：在一次机缘巧合下，尤娜发现了一个极其震撼的事实——身为"虚无"的并不仅仅是泰达，而是斯彼拉大陆中的所有人，甚至包括她自己。真正的"辛"其实潜藏在每个人精神世界的最深处，整个斯彼拉大陆只不过是"辛"营造出来的虚幻假象，包括世间万物。"辛"是这个世界幕后的主宰者，它控制着所有生物真实的肉体，诱导着他们的精神，甚至在《最终幻想X》中伪造了一个分身出来故意让尤娜等人打倒作为诱饵，企图让所有人都对这个世界的真实性深信不疑。但只有尤娜是例外的，在一次变身成"超能少女装"的过程中，尤娜的意识恍惚间穿越了空间与时间的双重维度，见到了"辛"的真面目与世界的可怕本质……不可否认，这款新作在剧情架构上借鉴了曾红极一时的著名科幻电影"《黑客帝国》系列"的经典桥段，但北濑先生最后亦同时声明：这些前情提要仅仅是游戏宏大篇章的冰山一角而已。游戏上市在即，相信《最终幻想》这个金字招牌绝对不会令玩家们失望！

◀本作将于4月1日正式发售，预订本作限定版的玩家可获得"超能少女装"水手服一件，还是等身大的哦。

美版《THE 大美人》火辣登场

软件 《THE Beauty》飓风席卷美国本土

D3公司的"《SIMPLE2000》系列"向来推出的都是2000日元价位的小品级游戏，这些游戏的销量大都在数千左右徘徊，鲜人问津。然而，近来其中一款名为《THE 大美人》的创意之作引起了美国游戏界的广泛关注。这是一款另类到近乎变态的恶搞游戏：主角是一名空军驾驶员，奉命对出现在海边小岛上的谜之生物（一个因被外星怪物刺中而巨大化的美少女）进行调查，调查的方式非常BT：例如第一关的任务就是利用直升机上的探测器将少女从胸部到臀部统统扫描一遍……虽然这款游戏的创意不错，但异常拙劣的操作手感使得游戏性大打折扣，而且游戏本身的系统设置及音效表现更是一塌糊涂。有鉴于此，EA公司日前已经宣布将着手制作该作的美版《THE Beauty》，重新设计操作系统及固定关卡，并在其中加入大量CG动画及轻度擦边内容，务求给玩家们带来耳目一新的视听震撼。

近来美国人显然对亚洲文化颇为热衷，荣获奥斯卡小金人的《无间道风云》（改编自港片《无间道》）及正在投拍中的美版《死亡笔记》便是最好的例证，但愿这次的《THE Beauty》也能创造出同样的佳绩。

针锋相对！NDS再祭杀手锏 《怪物猎人DS》咆哮出笼！

软件 双屏的狩猎乐趣将让人不忍释手

《怪物猎人P2》成功突破百万销量的佳绩彻底使PSP扬眉吐气了一次，同时也带动PSP在日本国内的销量顺利突破500万大关，这无疑使死对头NDS如坐针毡。考虑到这类"团队动作狩猎式游戏"广袤的市场前景，任天堂当即决定针锋相对地趁机推出《口袋妖怪》的外传篇——《怪物猎人DS》，并于4月1日紧急上市。

从官方公布的情报来看，《怪物猎人DS》的世界观依旧秉承了"《口袋妖怪》系列"的传统要素，但剧情则侧重于描述怪物训练员们收集各类怪物的过程，游戏的画风也更加粗犷许多，以迎合狩猎时紧张的冒险气氛。在游戏中玩家不但可以单独完成祖父交给的狩猎任务，还可以到怪物中心与Wi-Fi上的众多玩家共同捕获强大的怪物。打倒怪物后，猎人们可从其身上剥取到相应的素材，素材积累到一定数量便可在城镇商店打造出相应的防具及捕获球，由于部分稀有素材出现概率极低，故此玩家们要经常反复刷怪方能打造出自己心仪的神兵利器，而这些高级装备的独特能力往往不会令玩家失望。譬如用"喵喵的猫食券"、"皮卡丘的上皮×3"、"皮卡丘的尻尾×2"（需先用切断系捕获球将皮卡丘断尾）及"电击袋×5"作素材便可打造出雷系的上级捕获球"鬼掷破"——反复在NDS下屏划圈摩擦后再掷出则对处于垂死状态的怪物有一掷必杀的效果。

情理之中，WE家族再添新丁
意料之外，绿茵玫瑰闪亮登场

软件 世界首款女足游戏《Women Eleven》发布

在所有球迷玩家还在翘首期盼着Konami在4月1日拿出《WE11》作为系列11周年的贺礼时，这款名为《Women Eleven》的PS3新作绝对会让他们结结实实地大跌一次眼镜。本作虽然以女足世界杯为背景，但由于Konami并未取得各国女球员的肖像授权，故此游戏中的所有球员均以完全原创的形式登场。从官方公布的设定图可以看出，这款游戏的设计者一定是参考着米兰、巴黎时装节上的诸位模特设计出的各位女球员形象——清一色的高挑身材、娇美面容和凹凸有致的体型不免让人觉得操纵这些美女们在泥泞的草地上东颠西跑简直无异于犯罪——然而游戏的另一大乐趣则就是从“颠”上来的，据制作过《死或生极限沙滩排球2》攻略的美女鉴定专家ACE飞行员目测：游戏中登场的女性们其配置普遍不低于D+，如此一来球员们在进行跑、跳、铲、扑等动作的时候产生的“动感”与沙滩排球相比亦不遑多让，而独有的“换装系统”、“拉扯系统”及雨雪天气下“服装的不同表现”更是游戏中不可错过的超级“看点”，如此看来不难预测这款游戏在面世后将是系列中“近视角”使用率最高的一作。毫无疑问，Konami在用这款游戏向世人证明：Tecmo能做到的，我们也行！

相信这款划时代的作品将成为使《WE》与《FIFA》之间拉开决定性差距的分水岭。

游戏悲剧蓦然降临，Wii手柄终成杀人凶器！

事件 手柄划破玩家颈动脉致死，Wii遭遇品牌危机

自Wii上市那天起，围绕其手柄产生的负面新闻便没有间断过，由于手柄的腕带过于脆弱，故此玩家游戏时不慎伤物伤人的投诉报告时有发生。虽然任天堂及时做出了更换腕带的决定，但众多首批生产的“伪劣产品”则无疑依然是Wii的隐患。现在，令人担忧的事情终于又发生了——而且还演变成了最坏的情况。日前，美国富黎斯市的两位少年在玩Wii游戏《赤钢铁》时出现了极为血腥的一幕：由于游玩太过投入，一位少年在模仿剑斗而挥舞手柄时不慎失手割伤了同伴的颈部，后者由于颈动脉破裂而大量出血导致休克，经抢救无效不幸身亡。惨剧发生后，舆论界为之大哗，Wii在全球范围内遭遇到了严重的品牌形象危机，在美国甚至有人组织起了“反Wii联盟”这样的激进组织，从事猎捕Wii主机并破坏的活动。对于此等局面，美国任天堂总裁雷吉已经亲自出面进行危机公关，期冀事态能够得到初步控制。

新闻短波

《宫本茂的游戏工厂》即将杀青

由任天堂亲自投资、王牌游戏制作人宫本茂主演的音乐喜剧电影《宫本茂的游戏工厂》其拍摄工作已将近尾声，相信不久后即可与广大游戏爱好者们见面。电影剧情梗概如下：路易（宫本茂饰）是一个古怪的人，他拥有一家同样古怪的游戏工厂。孤单一人的路易举办了一场抽奖，决定为自己的游戏工厂选择一个继承人。五个幸运的孩子抽中了金色的奖券，并获得参观这个充满神秘色彩的游戏工厂的资格。于是，几个孩子来到了这个已经15年没有人来过的游戏工厂，参加到一场神秘莫测的冒险之中……

《魂斗萝》“萌”势出击

为了迎合玩家中日益增多的“萝莉控”大军，Konami将在4月1日推出初代《魂斗罗》的复刻纪念版《魂斗萝》。当然，这款游戏并不仅是简单的复刻而已——游戏中原本的主角比尔与兰斯被更换成了两位可爱的机甲萝莉：射击天才KOSMOS与剑术达人Z。游戏也因此衍生出了射击与剑斗两种不同的打法，双打合作乐趣更是倍增。此外据开发人员透露，调出30条命的经典秘技“↑↑↓↓←→←→BA”在本作中依然有效。

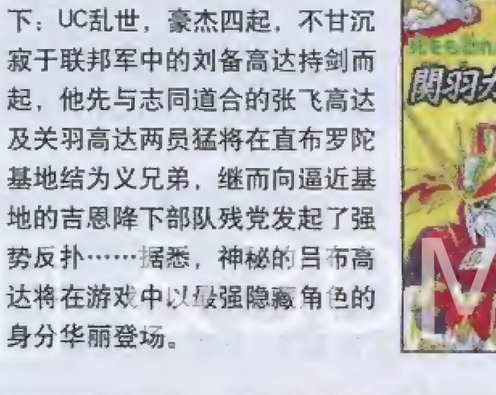
宅男自闭家中五年

日本东京都警方近日在侦破一起入室行窃案时惊奇地发现，被窃户主山宅一男居然在自家别墅的地下室中生活了五年之久！据周围邻居反映，此男自幼便寡言少语、行为孤僻，父母双亡后更是鲜见其出门，最后一次见到他则是在NGC刚刚发售不久后的五年前，山宅一男在手捧NGC主机及大量游戏软件归家后从此足不出户，除了每隔一段时间有超市职员上门递送生活必需品外，这座阴森森的别墅毫无半点生气。直到案发当日警方接到举报电话后强行入室逮捕窃贼时才发现已自闭在家中五年的户主，当时他正在聚精会神地玩着NGC游戏，丝毫没有留意家中产生的异样。在调查中警方发现，由于长时间没有与人沟通交流，山宅一男已经基本丧失了语言能力，而且思维严重闭塞，连NGC出了后继机种Wii仍恍然不知，并拒绝接受这种“荒谬的谎言”。

▲这就是山宅一男五年来赖以为生的全部物品，许多都堆满了厚厚的积尘，但惟有NGC主机和墙上的岩田聪相框一尘不染。

SONY捐赠非洲土著儿童

可能很多玩家心中都存有一个疑问，E3上曾公开的PS3“回力镖”手柄在经过格式紧急变更后都去了哪里？近日，SONY在非洲东部召开的一场慈善捐赠会上为我们解开了这个谜题。看见这位土著儿童手中的新版“回力镖”，相信各位一定已经心中有数了吧？据悉，由于该试作型手柄舒适的手感及基于空气动力学的流线设计，凡是试用过该“回力镖”的土著部落猎手均对其赞不绝口。



《真·三国高达无双》火热制作中

当世人还在为《高达无双》的奇妙创意赞叹不已时，Koei公布出的又一新作再次让玩家们彻底拜服——综合了《三国演义》与《机动战士高达》的全新力作《真·三国高达无双》正在紧锣密鼓地筹备制作中。剧情大体如下：UC乱世，豪杰四起，不甘沉寂于联邦军中的刘备高达持剑而起，他先与志同道合的张飞高达及关羽高达两员猛将在直布罗陀基地结为义兄弟，继而向逼近基地的吉恩降下部队残党发起了强势反扑……据悉，神秘的吕布高达将在游戏中以最强隐藏角色的身分华丽登场。

《生化危机4》斥巨资投拍，男女主演携手惊艳亮相

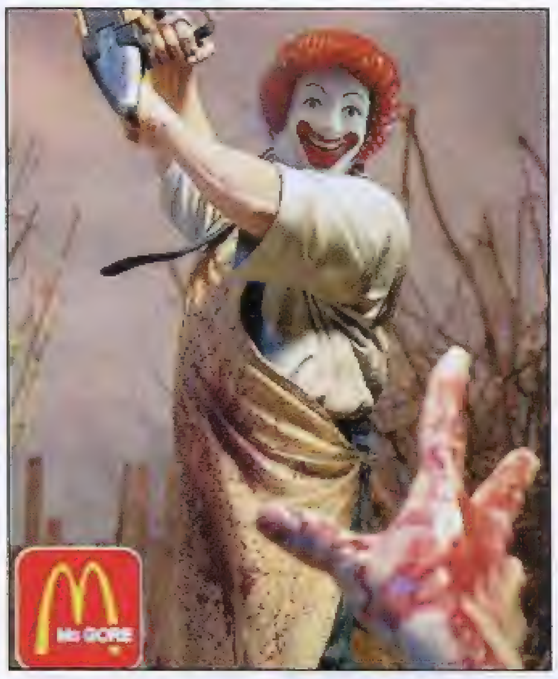
事件 亚洲版《生化危机》电影首度现身

《生化危机》是一款在全世界范围内都拥有极高人气的经典恐怖冒险游戏，在游戏改编电影风潮流行一时的今天，它自然也成了各国导演眼中的宠儿。继好莱坞拍摄了两部口碑尚佳的《生化危机》电影之后，现在终于轮到我们中国人来操刀拍摄独具亚洲特色的港版《生化危机》了，与先前不同的是，这次选定的改编对象乃是《生化危机4》——系列最新的一款作品。

▲八两金&元秋：看什么看，没见过传说中的神雕侠侣？（设计台词）

本片由某国际著名餐饮连锁店斥巨资赞助拍摄，故此影片从前期投入到演员阵容均堪称世界一流水准。在演员选角上，经过反复慎重挑选后，制片方终于敲定了主演人选：由演技派名角八两金饰演男主角里昂，功夫派女星元秋饰演女主角艾达，这两位大腕级人物都曾在喜剧巨星周星驰的电影中强势登场，届时想必定能不负众望。此外，为了借助影片推广品牌形象，投资方还特地将影片中的反角BOSS形象设计成了该公司的形象代言人，希望藉此来激发观众们观看影片时的消费欲。

影片将在4月1日开始正式投拍，目前仍处于筹备阶段，元华（饰演威斯克）等其他演员也尚未到位。我们会在今后的新闻中持续进行追踪报道，敬请各位爱好者留意。



▲这便是该餐饮公司形象代言人在电影中初登场时的华丽剧照。

井上雄彦亲自执笔，《苍炎之轨迹》怀旧再临

事件 《火焰之纹章 苍炎之轨迹》漫画&动画联袂出击

近日，在《周刊少年JUMP》的最新一期杂志中，我们看见了一篇从画风到人设都极为眼熟的新连载——经查证后却赫然发现这竟是漫画家井上雄彦由《火焰之纹章 苍炎之轨迹》改编而来的最新力作！

众所周知，“《火焰之纹章》系列”是任氏高龄向游戏的王牌之一，这次与井上雄彦强强联手无疑是想通吃青少年及成人市场。据悉，为《苍炎之轨迹》作人设的北千里听闻井上雄彦执笔漫画版时非常兴奋，声明“如果是井上老师执笔漫画，那么我将免费为其画彩页。”这次井上老师的画风回归之前的细腻风格让不少女性读者深感欣慰，而井上雄彦也在最近的采访中透露了会有许多服务女性读者的“杀必死”内容，比如艾克与塞内里奥的对手戏大大增加等。与此同时，《苍炎之轨迹》的OVA据证实也正在紧锣密鼓地制作中，制作公司为业内享有盛名的Production I.G.，Production I.G.将利用自己的强大技术力表现原作恢弘壮大的战斗。OVA一改游戏原作声优并不豪华的缺憾而起用了强大声优阵容，男主角艾克由森川智之担任配音，而军师塞内里奥则是绿川光。相信仅是这两个名字便足以令一干恋声癖们心动不已了。

▲漫画中忠实再现了古雷尔团长说得西浓时的经典一幕——只是这情景怎么看着有点眼熟？

附录：主要声优表

角色	声优
艾克	森川智之
蜜丝特	能登麻美子
缇娅玛特	田中敦子
古雷尔	中田让治
塞内里奥	绿川光
艾琳西娅	井上喜久子

本期关注数字

57500000 一位不愿透露姓名的业内人士日前声称，Wii眼下在北美的热销势头（230万）实为假像，这一切皆是商业巨鳄微软在幕后暗中操作的结果。事实上，这些Wii主机已全部由微软秘密购入，无怪美国任天堂总裁雷吉面对Wii持续脱销的局面时会大声疾呼“Wii都到哪里去了？”据悉，微软为此次大规模恶意收购投入的资金高达5.75亿美元。

I+II=III 又一位可怜的玩家遇到了网络购物陷阱。近日他在购物网站上闲逛时偶然遇到了一款价钱非常便宜的“PS III”，于是出于贪图小便宜的心理当即买下，结果几天后收到货物的他顿时傻了眼——邮包中只有一件PS与PS2的捆绑体。怒不可遏的他当即登录网络准备投诉，却发现原来该商家当初写的是“PS I．II”，理论上这并不能归为欺诈行为，只能怪该玩家自己看漏了一个点……

2000➡500 每个X360游戏都设定有1000点成就，玩家要满足特定条件才能解开成就，从而挣得对应的成就点数。成就点数的多少标志着玩家的游戏成绩，但除了满足玩家的虚荣心外没有太大作用。微软曾于2007年初开展过“攒成就送游戏”的活动，取得了不小的成功。现在微软推出了更加盛大的活动来回馈玩家。活动规定：从2007年4月1日开始，只要玩家在一个月（从当月1日到月末最后一天内）取得2000点以上的成就，便可以获得500点微软点数（约合人民币55元）。更令人振奋的是，此活动是无限期的，也就是说“2000点换500点”的活动将长期有效。

彼得·摩尔在记者招待会上除了宣布这一消息之外，还鼓励各游戏公司对将游戏1000点成就全部取得的玩家进行奖励。他说：“能拿光全部成就的人一定是你的铁杆FAN，你总得为他们做点什么，哪怕是一个图片包或是主题也是相当体贴的。”

▲目前成就点数世界排名第一的玩家的记录是127326点。

www.pianbook.cn

H游戏无孔不入，Wii难逃魔爪

事件 成人游戏厂商私自推出18禁游戏，任天堂一审败诉

日本的成人游戏厂商越来越胆大妄为了，这次他们居然把主意打在了任天堂的新主机Wii上——近日，众多愤怒的日本玩家父母几乎打爆了任天堂的投诉电话，指责其最近发售的一款Wii新作《锻炼手指的成人Wii训练》其中部分隐藏情节含有色情骚扰成分，对未成年人的身心发展极为不利。任天堂高层经确认后对此表示震惊，急忙诏令火速收回市面上的所有《锻炼手指的成人Wii训练》游戏软件并当即销毁，并要求制作公司ELE在各大媒体上发表公开致歉函并赔偿巨额的品牌形象损失费。ELE公司本就对任天堂独断的举措怀有不满，如此一来则当即选择对簿公堂。经过一系列法庭审讯答辩程序后，法官最终裁定“‘锻炼手指’这种有益身体健康的游戏制作动机其积极意义远胜于不良影响”，以此宣判任天堂一审败诉，任方代表对此判决不服并当庭提出上诉，目前此案已移交高级法院受理。不过考虑到时下全民“锻炼热”的影响，估计任天堂胜诉的希望依然不大。

本期新闻综述

4月1日——史上最豪华的新作阵容在此集结

毫无疑问，即将来到的4月1日将是玩家钱包的受难日，各种琳琅满目的白金级大作全部摆出了一副和竞争对手死磕到底的架势，将发售日期都定在了同一天，这让众多玩家心下欣喜之余，捏着钱包的手却又不免一沉。由于事出突然，对于大部分穷苦玩家而言，要想像以往那样节衣缩食来入手心仪游戏的话，等到游戏发售时恐怕也该饿成一群骷髅了。

对于之所以选择4月1日推出新作的理由，各家游戏公司的解释可谓众说纷纭：Konami（《Women Eleven》）认为“最具颠覆性的新作就应该在最具颠覆性的节日推出”，S·E（《最终幻想X-3：水晶革命》）觉得“愚人节宣扬的理念与游戏主题非常贴切”……而Capcom（《怪物猎人DS》）则干脆声明“因为别人都在这个日子推出新作，Capcom当然不能落后”。总之，各种理由千奇百怪，不胜枚举。

面对如此游戏新作盛典，各游戏媒体也纷纷如临大敌，著名游戏网站levelup.cn已表示届时将特派数名编辑24小时火速在线更新第一手的情报资讯，而我们《游戏机实用技术》也正在考虑制作一期300页特大号攻略专刊来刊载相关内容，以满足不同口味玩家的综合需要，望各位读者到时能够各取所需，大快朵颐。

本月 技术 速报

X360专用修改工具上市

日本著名游戏修改工具厂商WESTSIDE于日前推出了X360专用修改工具：360金手指。该工具的使用方法与PS2金手指软件比较类似，整套工具除有一张工具盘之外还有一个专用卡，玩家的修改资料将保存在专用卡中。整套软件的售价为7800日元。

在日本，所有的游戏主机都会有对应的修改工具，但当进入次世代之后，由于游戏记录与玩家帐户绑定，修改问题就变得异常敏感。像X360独有的成就系统旨在刺激玩家将游戏完美通关，但如果利用修改软件的话很容易便可以达成全成就。而微软的Xbox LIVE上有大量付费下载的服务内容，其中不少内容本来就存在于游戏软件之中，只是需要玩家花钱下载解锁程序才能使用。有了修改工具之后，玩家就可以免费获得这些服务。尽管微软当天便已向该厂商发出律师函，并警告玩家不要使用修改工具。但据来自秋叶原的消息称，该软件上市当天销售情况好得出奇，其势头堪比去年的X360大作《蓝龙》。

▲《偶像大师》的各种道具在日本Xbox LIVE上已经卖疯了。

本月 硬件 追踪

加强型Wii手柄推出

前一阵关于Wii手柄的负面新闻可谓层出不穷。在改良了腕带的坚固程度后，为了更加提高游戏时手握控制器的质感，任天堂再次对Wii的手柄进行了改良，重新设计出了一批加强型Wii手柄，至于这种手柄有多“强”，看看旁边的这张图片就知道了……要知道，以前的手柄充其量只能插到屏幕里面。

本月 流言 蜚语

Windows Vista内藏后门

某著名国际黑客组织声称，他们在破解Windows Vista时惊奇地发现了一个暗藏其中的系统后门。利用这个刻意制作的后门程序，微软可以轻易地从使用Windows Vista操作系统的各大公司内部窃取机密资料，如SONY及任天堂这两家游戏领域里的竞争对手其战略发展部署等，可谓居心叵测。对于这则非官方的指责声明，微软目前尚未作出任何回应。

本月 厂商 动态

S·E两大新作情报外泄

大概是受到了《无双大蛇》的刺激，许多厂商也开始各自琢磨起旗下作品的“联姻”事宜来。日前据S·E内部员工透露，名为《Final Quest》及《Dragon Fantasy》的两款“杂交”大作眼下正在秘密开发中（也有消息称这是同一作品的两个相辅相成的篇章），进度不明。

本月 关注 企业

《游戏机实用技术》

为了庆祝即将到来的愚人节，《游戏机实用技术》众编经会议商讨后，决定制作一期以“假闻、恶搞、PS、YY”为主题的“伪·游戏情报站”特企。然而由于该特别企划版式风格与原“游戏情报站”过于接近，而且部分虚构图片效果堪称以假乱真，结果导致特企刊出后其内容令许多读者信以为真，在游戏圈内掀起了一场不大不小的风波，给一部分玩家们带来了难以估量的精神损失。眼下负责特企的小编D·S已逃逸在外，现正被全国玩家愤怒通缉中……

圣剑传说 玛娜英雄

文 玛娜 美编 菲菲

相信在本作发售之前，已经有很多人对本作的“即时战略”类型十分好奇了，一向坚持着RPG路线的“《圣剑传说》系列”与即时战略这个全新的类型之间，到底能摩擦出什么样的火花呢？事实告诉我们，它们之间摩擦出了一个名叫“值崩”的火花。不管“《圣剑传说》系列”曾经如何风光，传统的RPG玩家们似乎都不怎么买这个即时战略的账，再加上游戏中的AI过低，更使得销量惨不忍睹。不过事实上，这款游戏若是抛弃掉“圣剑”这个名号，倒是不如我们所想的那么差劲，至少它能让你在每场战斗中都保持高度的精神集中。

圣剑传说 玛娜英雄	Square Enix	RTS
NDS	圣剑传说 HEROES of MANA	日版
	2007年3月8日 1~2人	4800日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接	对应玩家年龄：全年龄

系统介绍

资源采集

在本作中，资源分为两种，一是建造设施用的矿石，一是召唤MOB用的果实，在战场上可以利用收获型MOB采集资源运送到空母中，召唤战斗兵种参与战斗，而战斗的基本流程就是：召唤收获MOB→收集资源→召唤战斗MOB→战胜敌人。

需要注意的是这些资源并不是无限的，采集量超过资源最大量后，资源便会枯竭，需要寻找新的采集点。

MOB

本作中虽然有11个主要角色出现，但是仅仅使用这些角色战斗是远远不够的，战斗的重点还是在于MOB的制造。MOB就是通常所说的兵种，需要消耗资源进行召唤，每场战斗最多可召唤25个MOB。而随着流程的深入，还可以召唤更加高级的MOB。

兵种相克

收获型MOB：资源收集用的单位，战斗能力很低。

飞空型MOB：移动力很高的飞行单位。

地面型MOB：游戏中最为基本的战斗单位。

重装型MOB：以重型装备为主的战斗单位。

弓箭型MOB：能够进行远距离攻击的战斗单位。

兵种的相克关系为：

飞空型＞重装型＞地面型＞弓箭型＞飞空型

利用相克的关系，可以对敌人造成2倍的伤害，同理，自己也有可能遭到2倍的伤害，一定要小心为上。

装备效果

首装备：装备在脖子上的道具，可以提升最大HP、扩大攻击范围。

腕装备：装备在手腕上的道具，可以提升最大HP、提升攻击力。

指装备：装备在手指上的道具，可以提升最大HP、提高攻击速度。

精灵装备：装备上精灵的人可以使用相应的精灵魔法。

胜利评价

战斗胜利后会对本战役作出一个评价，综合评分满分为120P，得分关系到以下几个方面：

クリアタイム(20P)：胜利所用时间，时间越短分数越高。

召唤ユニット数(10P)：召唤的MOB数量，数量越多分数越高。

倒したユニット数(20)：打倒敌人的数量，数量越多分数越高。

战斗不能ユニット数(20)：我方战斗不能的人数，数量越少分数越高。

集めたトレントの实(10P)：采集的果实数量，数量越多分数越高。

集めたガイアの石(10P)：采集的矿石数量，数量越多分数越高。

マップ探索率(10P)：地图的探索率，探索地图越多分数越高。

飞行空母の被害(20P)：空母受到的伤害，伤害越少分数越高。

评分等级标准	
S级：120~100P	A级：99~80P
B级：79~60P	C级：59~40P
D级：39~20P	E级：19~0P

空母

没有攻击能力的侦察用中型飞空艇，不能进行长距离移动，在游戏中它会是敌人攻击的重要目标，而且空母受到的攻击会还会影响关卡结束后的最终评分，一定要注意保护它。在战斗中，空母可以从一个停靠点移动到另一个停靠点，方便资源采集和避开敌人攻击，一定要善加利用。

二周目继承

本作一周目一共有27关，打通之后二周目继承除精灵外的全部装备，同时追加HARD难度供再次挑战。

地图探索

本作中存在可视范围这个设定，当地图没有被探索过的时候呈现一片暗色，无法获知敌方和资源的情况，探索之后才会变亮。另外，地图的探索率也是影响最终评分的一项，在地图上探索还会发现到埋藏在地图中的宝藏（人物行走到有宝藏的地方时脑袋上会出现叹号）。

异常状态

在游戏中受到攻击会造成各种异常状态，但是会随着时间慢慢消失。

烧伤：攻击的同时会受到轻微的伤害。

冰结：不能攻击和移动。

中毒：HP缓慢减少。

石化：不能攻击和移动，但是被攻击不受伤害。

暗黑：攻击、魔法命中率下降。

催眠：不能攻击和移动，受到攻击后立即清醒。

麻痹：不能移动。

混乱：行动不受控制。

魅惑：攻击队友。

シャドウゼロ：攻击力激增。

©2007 Square-Enix All Rights Reserved.

注意事项

快速移动法

是不是觉得地图太大，移动又太慢，要找到自己需要找的地方非常费事？其实只要利用下屏右上方的“切换”功能，将上屏的大地图和下屏的局部地图调换，在大地图上找到想找的地方可就要方便快捷得多了。

合理统筹

当战场上的我方MOB数量变得很多的时候，想要协调它们去做这个做那个就开始有些让人手忙脚乱了。不用担心，只要按下X键，就可以按照兵种类别很方便地指挥它们。

节约时间法

在战斗或是剧情中，均可以按住B键不放，让游戏速度加快。

胜利败北条件

每个关卡的胜利条件和败北条件是不同的，经常会出现一些要求关键剧情人物不得死亡的条件，一定要密切注意。同时在关卡的进程中也会不断改变，具体条件按“START”键即可查看。

交通堵塞

需要注意的是，本作角色的AI其实是很低的，所以在下达指令前要先考虑清楚，由于角色移动采取的是走格子的形式，所以有时候当一个格子被堵住，其他角色就无法绕过该格子前进，在危急的时候特别需要留意。

Wi-Fi

在本作中，通过WiFi可以在官方下载新的剧本，之后就可以进入“自由战斗”选择这些剧本游玩，剧本数量非常丰富。自由战斗的战场都是流程中曾经通过的战场，只是胜利条件、失败条件等等会与流程中的不同，在自由战斗中胜利后可以得到相应的装备作为奖励。

人物技能

本作中的所有我方角色都拥有自己独特的技能，技能分为辅助技能和待机技能，被派上场的角色使用辅助技能，留在飞船中的角色则使用待机技能。

人物固有技能一览（注：上栏为辅助技能，下栏为待机技能）

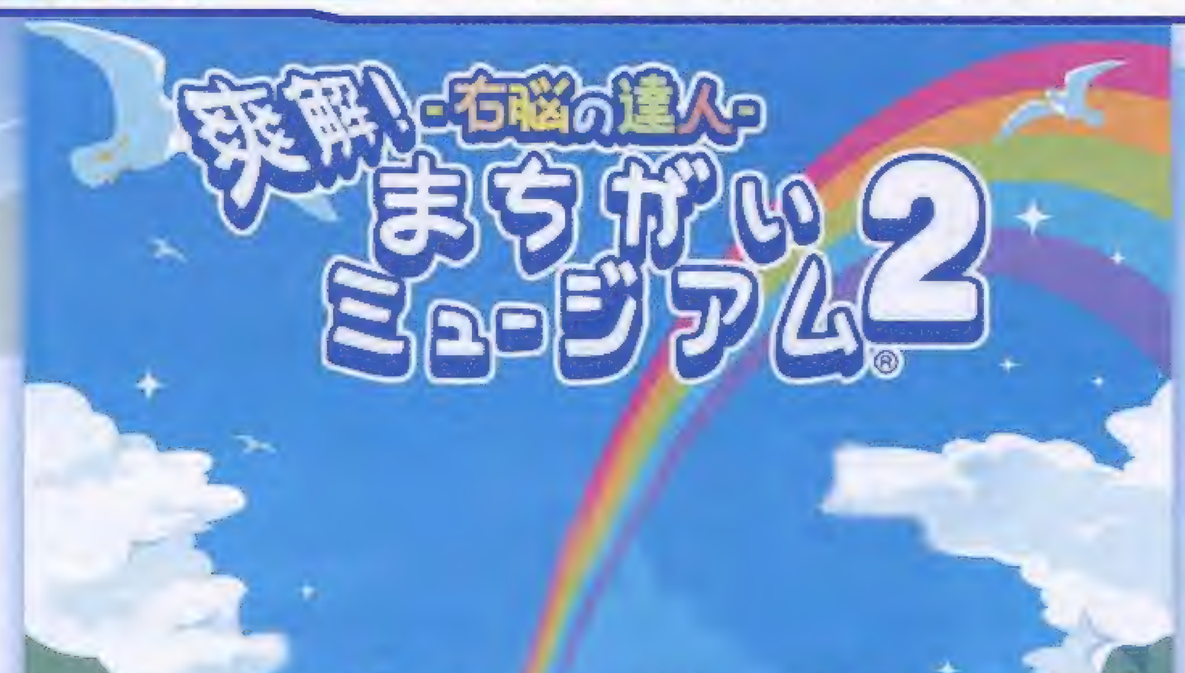
姓名	技能	效果
ロジェ	攻防强化阵	周围半径5格内我方MOB的攻击力与防御力上升20%
	无	无
ユリエル	迅速行动阵	周围半径5格内我方MOB的移动和攻击速度上升
	建筑士の心	全设施作成所需矿石数减少
ジェレミア	加重阵	周围半径5格内敌方MOB的移动和攻击速度下降20%
	操纵士の业	空母移动速度上升
テケリ	必杀发动阵	周围半径5格内我方MOB全兵种的必杀技发动率上升30%
	召唤士の业	收获MOB和特殊MOB瞬间召唤
キュカ	激攻阵	周围半径5格内我方MOB的攻击力上升50%
	建筑士の业	全设施作成速度上升
ガウザー	地上觉醒阵	周围半径5格内我方地上MOB攻击力上升30%，必杀技发动率100%
	地上超速召唤	地面MOB瞬间召唤
アルマ	飞翔觉醒阵	周围半径5格内我方飞行MOB攻击力上升30%，必杀技发动率100%
	飞翔超速召唤	飞行MOB瞬间召唤
ベルガー	再生阵	周围半径5格内我方MOB的HP徐徐回复（收获、特殊MOB不回复）
	即行再生	HP回复设施的回复量上升
ファルコン	弓觉醒阵	周围半径5格内我方弓箭MOB攻击力上升30%，必杀技发动率100%
	弓超速召唤	弓箭MOB瞬间召唤
ロキ	重装觉醒阵	周围半径5格内我方重装MOB攻击力上升30%，必杀技发动率100%
	重装超速召唤	重装MOB瞬间召唤
ヴァルダ	硬防阵	周围半径5格内我方MOB防御力上升30%
	空母障壁	空母受到攻击时，伤害半减

精灵魔法

随着剧情的发展，系列所固有的精灵将会出现，共有8个，取得精灵之后就可以在战斗中建造祭坛召唤精灵，对敌人造成各种伤害。除此之外，将精灵装备在角色的身上，该角色在战斗中就可以使用精灵魔法，需要注意的是，不同的角色装备精灵后魔法效果是不同的。

精灵	魔法名称	效果	装备角色
火	フレイムセイバー	60秒内攻击力上升5，攻击敌人有10%几率使敌人烧伤	ロジェ／キュカ／ジェレミア／ガウザー／アルマ／ファルコン／ロキ
	ファイアボール	正面6格全体敌人魔法攻击，有20%几率使敌人烧伤	ユリエル／テケリ／ベルガー
	エクスプロード	周围3格全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人烧伤	ヴァルダ
水	アイスセイバー	60秒内攻击力上升5，有10%几率使敌人冰结	ロジェ／キュカ／ジェレミア／ガウザー／アルマ／ファルコン／ロキ
	アイススマッシュ	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人冰结	ユリエル／テケリ／ベルガー
	メガスプラッシュ	周围3格内全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人冰结	ヴァルダ
风	サンダーセイバー	60秒内攻击力上升5，有20%几率使敌人麻痹	ロジェ／ユリエル／ジェレミア／ガウザー／ベルガー／ファルコン／ロキ
	エアブラスト	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人麻痹	キュカ／テケリ／アルマ
	サンダーストーム	周围3格内全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人麻痹	ヴァルダ
土	ダイヤセイバー	60秒内攻击力上升5，有10%几率使敌人石化	ロジェ／キュカ／ジェレミア／ガウザー／アルマ／ファルコン／ロキ
	ダイヤミサイル	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人石化	テケリ／ベルガー／ヴァルダ
	アースクエイク	周围3格内全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人石化	ユリエル
木	リーフセイバー	60秒内攻击力上升5，有30%几率使敌人睡眠	ロジェ／ユリエル／キュカ／ガウザー／アルマ／ベルガー／ロキ
	スリープフラワー	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人睡眠	ジェレミア／ファルコン／ヴァルダ
	ポイズンバブル	周围3格内全体敌人魔法攻击，有30%几率使敌人中毒	テケリ
月	ムーンセイバー	60秒内攻击力上升5，攻击敌人时有20%几率吸收HP	ロジェ／キュカ／テケリ／ジェレミア／アルマ／ファルコン／ロキ
	ルナティック	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人混乱	ガウザー／ベルガー／ヴァルダ
	ハーフバニッシュ	周围2格内全体敌人魔法攻击，HP减半	ユリエル
光	セイントセイバー	60秒内攻击力上升5，攻击敌人有10%几率使敌人被魅惑	ジェレミア／ガウザー／アルマ／ファルコン／ロキ／ヴァルダ
	ヒールライト	回复自身HP	ロジェ／ユリエル／キュカ／テケリ
	ティンクルレイン	周围3格内我方全体状态异常回复	ベルガー
暗	イビルゲート	60秒内攻击力上升5，攻击敌人有10%几率使敌人暗黑	ロジェ／キュカ／ジェレミア／ガウザー／アルマ／ファルコン／ロキ
	イビルゲート	周围4格内敌单体魔法攻击，有10%几率使敌人暗黑	ユリエル／テケリ／ヴァルダ
	ダークフォース	周围3格内全体敌人魔法攻击，有10%几率使敌人暗黑	ベルガー

右脑达人 爽解！找碴博物馆2



文 火焰魔神 编 雨滴 美编 菲菲

广告插播

主啊，最近鄙人感觉颇为不爽，拯救人类危机的大任已经完成，恳请再派发点事情给我做，不然我肯定会长毛发霉的。

超人

干嘛不早说，喏，最新的《找碴博物馆2》，玩这个吧，包你爽到极点，绝对不会再有空虚感！

上帝

玩《找碴博物馆2》，休闲时光好伴侣，还等什么，玩了才知道！

超人&上帝

右脑达人 爽解！找碴博物馆2	NBGI	ETC
NDS	右脑达人 爽解！まちがいミュージアム2	日版
	2007年3月1日 / 1~4人	3990日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄

主要模式大解析

脑力与时间的赛跑！爽解模式

右脑指数&BOSS战

完成每个关卡都会得到右脑指数的评价，但右脑指数并不是获得奖章的标准，基本可以无视，只要尽快完成任务即可；将任意玩法中的阶段任务完成，就会迎来画面强制卷轴的BOSS战，玩家只须将随画面滚动出现的十个错误中的五个找出即可通过，只有通过BOSS战才能继续进行下一阶段的游戏。

说明的巧用

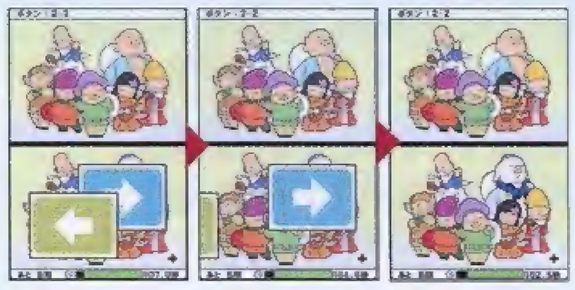
进入针对任意关卡的“ルール说明”，可以了解在接下来的关卡中将要出现的障碍的相关信息。

双重错误的图片

在图片上出现“まだあるよ！”的字样，说明这张图片上同时存在两个错误。

讨厌的障碍物

随着游戏进程的深入，我们会接连遇到各种各样的障碍，尽快熟悉这些层出不穷障碍的特点是顺利通过各个关卡的关键所在。

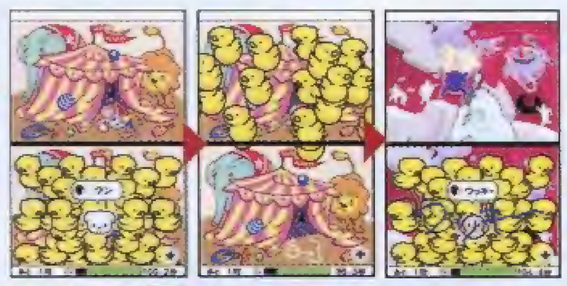


障碍物名称	作用	应对办法
スクラッチ	遮住的屏幕	尽快用触控笔将屏蔽擦除，这样才能继续完成关卡。
落ち叶吹き	吹飞落叶	对着麦克风吹气可以使遮住下屏的落叶暂时飘起。
サーチライト	探照灯	用触控笔点击下屏可以起到探照灯的作用。
圆形トレース	描摹线圈	迅速用触控笔按提示虚线临摹即可显示图片。
云吹き飞ばし	吹走浮云	对着麦克风不断吹气可以加快浮云飘走的速度。
カード飞ばし	挪动卡片	按提示输入十字键的各个方向即可挪走遮住屏幕的卡片。
シャッター	快门屏障	按提示输入十字键的各个方向可以交替挪走遮住部分屏幕的快门。
スライドボード	幻灯片	用触控笔按屏幕上的提示移动幻灯片来查看被遮挡的部分图片。
动物声まね	学动物叫	按照提示对着麦克风输入相应的声音类型方可驱除鸡雏。
イラスト切り替え	插图切换	快速按动十字键切换两张图片。

爽解模式道具一览表

名称	分类	作用
おさかなシート	スクラッチ	遮挡屏幕的障碍变为鱼形
ふちなしシート	スクラッチ	遮挡屏幕的障碍的面积变小
星空シート	スクラッチ	遮挡屏幕的障碍的底纹变为星星
チェックボード	スライドボード	挡板变为镂空造型
细いボード	スライドボード	挡板面积变窄
ふすまボード	スライドボード	挡板的造型变为隔扇
ヘビライト	サーチライト	随触控笔移动的蛇形尾迹光源
残光ライト	サーチライト	光源面积变大
ハートライト	サーチライト	光源的造型变为心形
“－”トレース	圆形トレース	需要临摹的虚线变为“－”
“V”レース	圆形トレース	需要临摹的虚线变为“V”
ぴよぴよペン	圆形トレース	随机变更临摹虚线的造型
2WAY カード	カード飞ばし	出现的卡片只有两个方向
スモールカード	カード飞ばし	出现的卡片面积变小
イラストカード	カード飞ばし	带有各种图案的卡片
スモールシャッター	シャッター	快门面积变小
シャッター－1	シャッター	快门数量－1
うさぎシャッター	シャッター	快门上带有兔子图案
速いスクロール	イラスト切り替え	画面切换速度加快
フェード	イラスト切り替え	被替换的画面逐渐消失
カメラ音	イラスト切り替え	替换画面的声音为相机的快门音
羽根	落ち叶吹き	需要吹飞的对象变为羽毛
小さい落ち叶	落ち叶吹き	叶面变小
さくらの花	落ち叶吹き	需要吹飞的对象变为樱花
惊く鸟	动物声まね	随便对着MIC发出任何声响都可以将鸡雏惊走
俊敏な鸟	动物声まね	必须发出很大的动物叫声才能将鸡雏惊走
カラーひよこ	动物声まね	变为其他颜色的鸡雏
晴天	云吹き飞ばし	细碎的小云
秋空	云吹き飞ばし	大小整齐适中的云
ひつじ	云吹き飞ばし	漫天的绵羊
虹色ペン	泛用	笔迹变为虹色
むかしの○×	泛用	表示正误的○×笔体回归前作的样式
新しい问题切替	泛用	画面切换时的添加背景的花边图案

完成所有的关卡，就会在原有的四种玩法基础之上出现隐藏的“とことん”即终极模式，进入该模式后，玩家面对的将是集合了之前出现的各种玩法于一身的限时生存挑战。

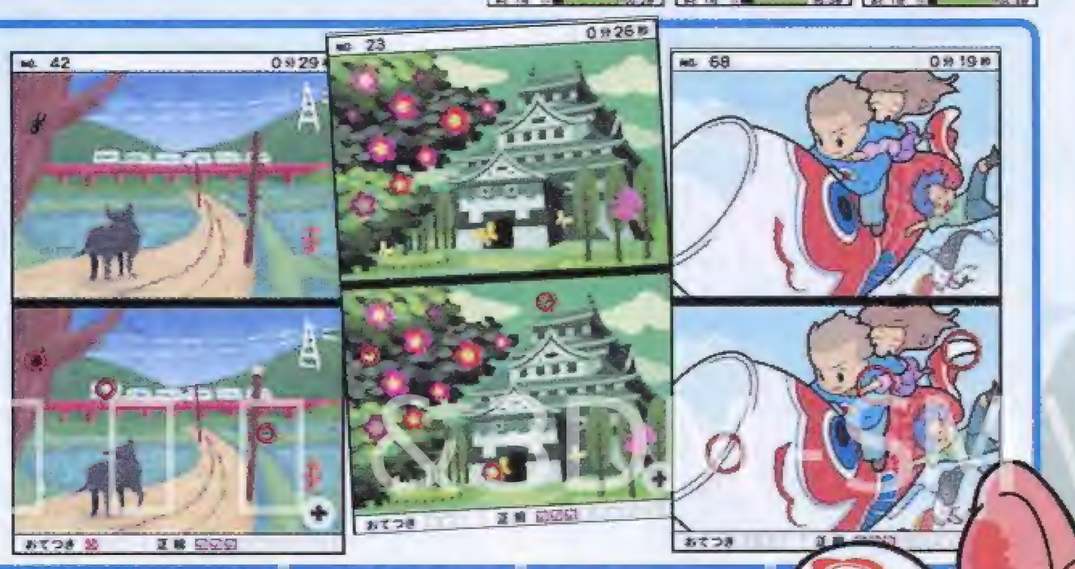


挖空心思的找碴！全解模式

本模式下的每张图片均有十处错误，初始阶段只有七页，每页有十个关卡共七十个关卡，耐心将这些关卡通过之后就会陆续出现隐藏关卡。

闯关小窍门

面对那些相似度极高的图片，可以先胡乱标记，待到将全部错误找出后先将他们尽数记牢，然后重新开始，一气呵成；当被触控笔圈住的部分中出现“ちいさくかこんで”的字样，表明错误就在这已经圈划的范围之中，只要在圈定的范围内仔细寻找即可。



小贴士：其实，在遇到“动物声まね”时，还可以通过按提示在下屏输入相应的假名的手段驱除鸡雏，这样就避免了在大庭广众之下大声学猫狗叫的尴尬局面。

©2005 2007 NBGI

NBA街头篮球 主场

NBA 街头篮球 主场	EA Sports Big	SPG
X360	NBA Street Homecourt	美版
	2007年2月20 1—4人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

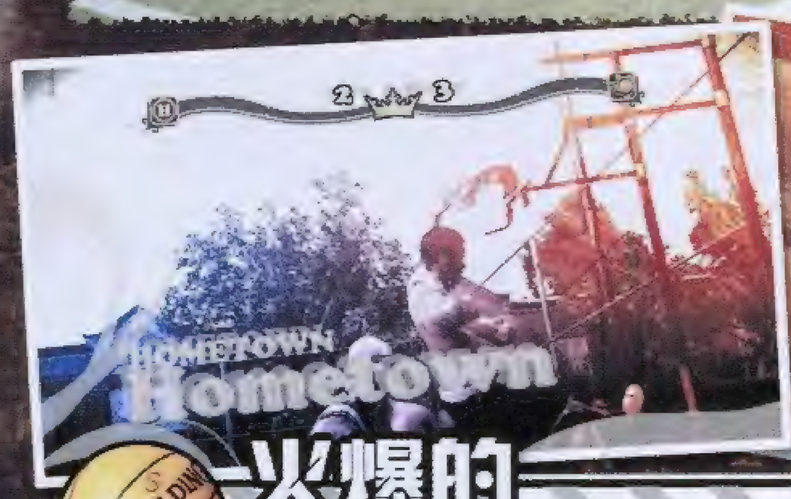
在街头打球出身的NBA当红球星卡梅罗·安东尼对这款《NBA街头篮球主场》的评价十分之高，作为EA在次世代平台上推出的第一款以街头篮球为题材的游戏，本作不仅原汁原味的保留了街头篮球那炫目花哨的动作，还邀请了大批NBA现役球员前来加盟助阵，华丽的球技表演与爽快的操作感完美地结合在一起，绝对是任何篮球Fans都不容错过的。想爽快的打球？想酷玩一把够炫的街舞秀？还是想看看那些在以往被刻板规则束缚住手脚的职业球员的"出格表现"？这款《NBA街头篮球 主场》绝对可以让你心满意足，因为在这里，没有你想不到的花哨动作，只有你做不出的华丽技巧，还等什么，赶快拿起手柄痛快地来它一场吧！

文 火焰魔神　　美编 anubis

眩目！华丽满点的控球神技！

在运球的时候配合LB、RB使用X键和Y键可以进行华丽的演出，按下X键和Y键时间长短的不同并同时配合左摇杆的方向会组合出更多花样动作来；最为保守的灌篮方式是按住LT慢速运球或者按RT快速运球到篮下然后按B键将皮球灌入，玩家在熟悉了灌篮的两个基本操作程序之后还可以在灌篮指令的输入中加上LB键或者RB键，这样就会组合出多种更为华丽的灌篮动作，此外，在将前面所提及的灌篮指令成功输入后，继续按住B键蓄力，会导致灌篮力度甚至动作的不同，如果在整条蓄力槽集满的一瞬间放开B键，就可以使出夸张眩目的二重灌篮！值得注意的是，如果蓄力超过了计量范围，那么灌篮就会失败。

火爆的GAMEBREAK系统



本作独有的GAMEBREAK系统是一个专门针对街头篮球的特点而设置的计量系统，我们在游戏画面的正上方可以看到这样一个类似于格斗游戏中体力槽的计量槽（后简称GB槽），比赛中所做出任何花哨动作和得分结果都会使这条GB槽不断积累，当GB槽被填满之后便会发出白色的光芒，这时在赛场的中心就会出现一个光圈，移动角色到这个光圈中并按下Y键便可发动GAMEBREAK状态。在运球的时候做出华丽的动作可以更加有效地蓄积GB槽的预期增长值，按Y键带球过人或者用各种假动作戏弄对方的防守球员还可以让累计的预期值加倍，最多可以达到四倍的加成！如果在积累了一定数量的预期值之后以震撼的二重灌篮进球，那么这条积累起来的白色预期值就会变为绿色的实际计量！利用这个霸道的系统，完全可以做到在己方控球的时候一次性填满GB槽。需要指出的是，当GAMEBREAK状态发动之后，一旦被对方断球或者在规定时间内没能进球，那么对方就获得了一次在此状态下反攻的机会，所以，如何确保在发动GAMEBREAK状态后安全得分或者断下对方的球是相当重要的。

奇想天外的队友合作技能

比赛过程中可以按下十字键给其他两名队友发送指令，从而使出合作技能。在进攻中，我们可以在准备投篮之前按下十字键的"↑"，这样队友就会适时的跃起，此时按照提示输入A键就会使出漂亮的连携灌篮；与之类似的方法，当我们按下十字键的"↓"，就会有一名队友在三分线以外的正前方蹲下，这时只要我们控制运球的人从进攻方向靠近他并输入B键，就会出现另一个极具观赏性的场面。只要玩家能够熟练的搭配使用各个键位的功能，完全可以作出更多的花哨动作。

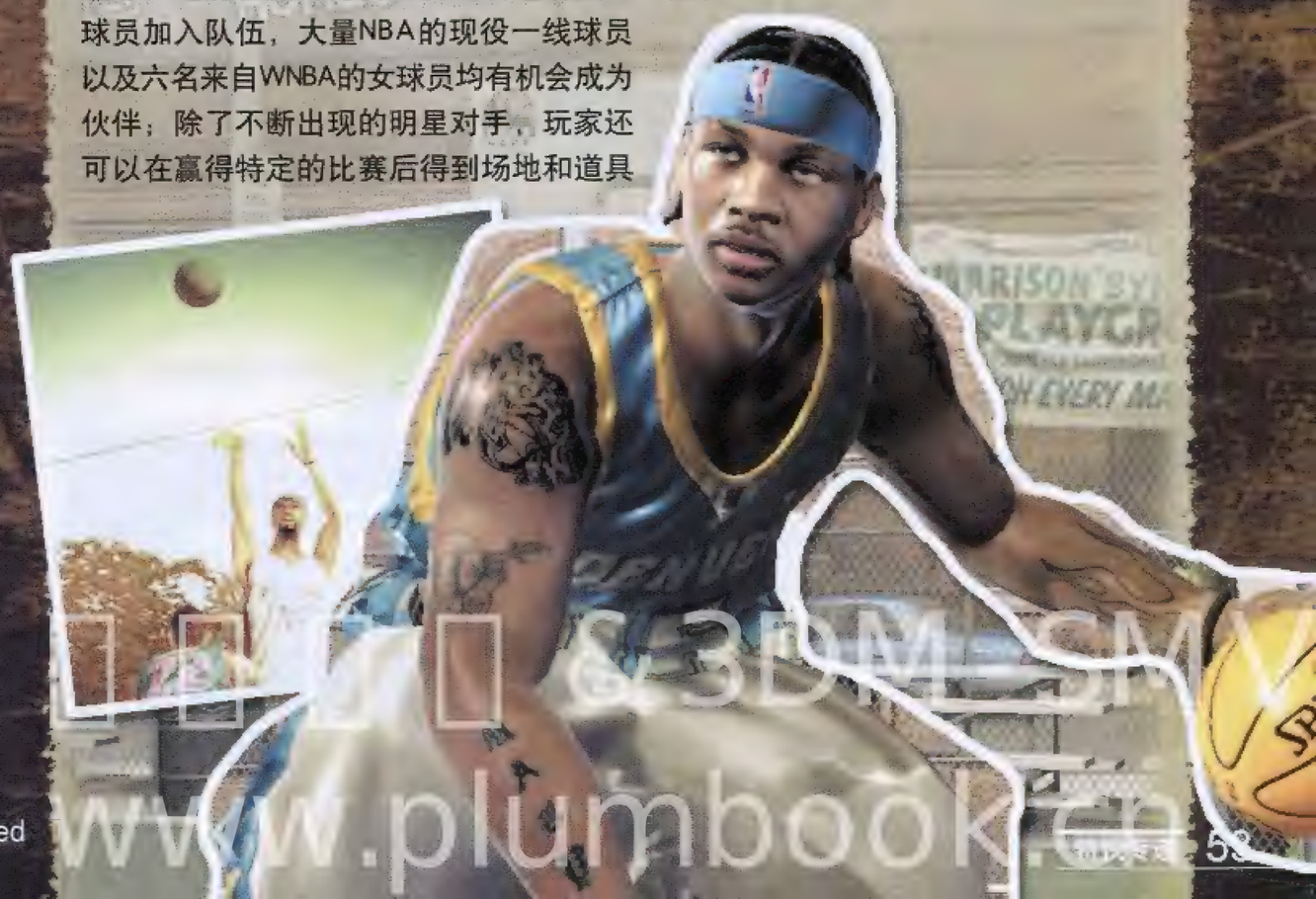
打造属于自己的街头梦之队！

不断进行场地挑战赛的生涯模式，作为本作游戏中最为主要的游戏模式，用自己的原创队伍对战各路好手。不断地转战各地同各路球队过招，花样翻新的获胜条件不仅可以让玩家的原创角色得到充分的锻炼，还能在赢得比赛胜利之后邀请强力球员加入队伍，大量NBA的现役一线球员以及六名来自WNBA的女球员均有机会成为伙伴；除了不断出现的明星对手，玩家还可以在赢得特定的比赛后得到场地和道具的奖励，本作中所有出现的场地均来源于现实，此外，大量经典球衣和球鞋作为道具的登场也将成为玩家收集的对象，总之，任何喜欢篮球的玩家都可以在本作中找到适合自己的切入点。

让你的防守滴水不漏！

本作中极为夸张的人物跳跃能力可以使以往不能实现的许多特殊动作都成为可能。在防守中，X键和Y键的作用分别是从下方断球和推人，传统的抢断在本游戏中仍然有效，而且由于规则的宽松，我们还可以操纵角色做出更加放肆的动作。一旦持球的对方球员出现破绽，就会立刻出现按键提示，及时输入指令便可成功夺球；而如果出现皮球脱手的情况，我们还可以迅速同时按下LT键和RT键救球。

对付对方的远投，我们照样可以在皮球回家之前凭借夸张的弹跳将其截住，只要找好时机按下B键，相应的防守球员就会适时跃起将球拦下，我们还可以用此方法破坏对手的合作技能。



©2007 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved

3DM GAME
www.plumbook.com

火爆狂飙 统治者

与同是EA出品的“《极品飞车》系列”不同，“《火爆狂飙》系列”以异常强调火爆、冲撞的快感的风格在玩家群中树立起了一个另类的竞速游戏品牌。本作采用了全新的引擎制作，力图带给大家一次更加火爆的竞速体验。游戏中除了采用全新的各种风格的赛道外，凭借具备系列特色的加速系统“Burnout”，玩家还将体验到前所未有的速度感与激情。不要在疯狂模式中因为警报标志而胆怯，摧毁它们！盯紧地图上标志的捷径，一口气超越对手！另外，本作中的每辆车都具有独立的特性，只有完全掌握它们的特性，才能更好的漂移、冲刺、取得比赛的胜利。本作在PS2和PSP两个平台同时登场，两个版本的内容几乎完全一致，只拥有PSP或PS2的玩家不必担心会错过任何精彩的内容。

BATTLE RACING IGNITED
BURNOUT DOMINATOR

火爆狂飙 统治者	EA	RAC
多机种	Burnout Dominator	美版
	2007年3月6日 1~2人	39.99美元
	对应机种为PS2及PSP	对应玩家年龄：全年龄

文 火云
美编 菲菲

游戏模式介绍

本作的主要模式分为世界巡回模式(World Tour)、自由挑战模式(Record Breaker)、以及联机模式(Multiplayer)这三种。其中世界巡回模式是游戏的主打模式，在这里玩家需要完成关卡中各种丰富多彩的任务才能将游戏继续进行下去，游戏中几乎所有的隐藏要素以及车辆的解锁都需要在此模式下完成。自由模式与联机模式下玩家可以使用在世界巡回模式中得到的赛车来挑战自我或与朋友对战(对战时画面将会分成上下两个部分，上半部分为1P玩家，下半部分为2P玩家)。

世界巡回模式介绍

本作主打的也是最为重要的模式，共有七个等级的赛事等着玩家去挑战，每个等级都有13个任务，只有在一场比赛中获得铜牌以上的成绩才能开启下一个任务，每个等级的最后一场赛事是“Dominator Challenge”，玩家只有获得了此等级下的所有赛车才有资格挑战，选择任务时有赛车图标的关卡代表本任务中完成特定的条件可以获得新的赛车。这个任务中游戏提供给玩家的赛车是威力强劲的“Dominator”赛车，如果能够驾驶着这部赛车完成挑战并获得金牌就可以将这部赛车送进你的车库。此模式中只需要将全部任务完成，累计够一定的Dominator points就可以开启下一个等级的赛事，所以即使有挑战不过去的任务也不必担心。

世界巡回模式任务简介

Burnout Challenge	任务中只有使用Burnout才可以得分，所以尽量保持boost连锁数是获得高分的关键
Drift Challenge	漂移挑战，如果使用Drift类型的车辆可以起到事半功倍的效果
Nearmiss Challenge	从其他车辆旁驶过才可以得分，与其他车辆的距离越近获得的分数越高
Maniac	任何可以获得分数的方式都可以使用，高boost连锁数可以轻松达到任务要求的分数
Race	竞速模式，任务中将会出现5辆竞争对手，不必追求获得高分，稳健的驾驶尽量不撞车才可以保持领先的优势，必要时可以考虑将对手车撞毁
Road Rage	在限定的时间内攻击目标车辆，撞毁一定数量的目标车可以增加限定时间，车辆受损情况严重的话也会强制中止任务
Burnout lap	时间模式，在限定的时间内以最快的速度完成比赛
Eliminator	生存模式，每隔一定时间将会淘汰处在最后一名的车辆，最后生存下来的车辆获得比赛的第一名，所以如果自身车辆被撞毁也要利用impact time或自爆拖住对手的后腿才能保持不被淘汰
Grandprox	积分模式，玩家同5辆对手车需要跑完三条赛道才可以完成比赛，每条赛道的第一名积6分，第二名积4分，第三名积3分，以此类推最后一名不能取得积分。三场赛事之后取得积分最高的获得比赛的冠军
Dominator Challenge	每个等级的最后一个任务，需要将等级中所有的赛车解锁才可以开启此任务，完成任务可以获得Dominator级别的赛车

PSP专有模式(Burnout HQ)

由于PSP便于联网的特性，EA特地为PSP版本的本作增加了一个在线模式。在“Upload Scores”中通过无线网络玩家可以将自己的最佳记录上传到EA官方网站来进行排名，如果想让自己的名字出现在网站的排行榜上就赶快抓紧时间苦练车技吧。除了排名，官方还会不定期提供新的赛道供玩家下载，通过“Download Tracks”连接EA的服务器就可以轻松地将官方发布的所有新赛道下载到PSP中。

©2007 Electronic Arts Inc.All rihts reserved.

画面信息介绍

①目标成绩

任务中玩家需要达到左上方的这个成绩才能够拿到奖牌，在获得铜牌之后此成绩将会变为银牌的达成条件，第三次自然是金牌的条件，如果没有达到任务要求的最低分数此任务就会失败。

②分数奖励

当玩家在驾驶的过程中完成漂移(Drift)、靠近其他车辆(Nearmiss)或其他可以获得分数的手段后，这些信息都会不断出现在画面的左下方，如果完成这些手段时处于Burnout连锁状态，那么所获得的分数将会根据连锁的数目翻倍。

③车辆速度

显示车辆即时速度。当然，跑车的最高时速与加速性能也因车而异，不同性能的跑车的最大时速也会有所区别，一些注重冲撞与漂移的车辆的速度相对而言会比较低。

④累计得分

中央上方显示的是玩家在任务中的累计得分。

⑤ Boost 槽

使用各种得分手段可以不断累计左下方的这条Boost槽，只要此槽不为空的情况下按R就可以使赛车的速度提升一个等级，保持Burnout连锁是获得高分的关键所在。

⑥ Burnout 连锁数

显示为Burnout的连锁数，连锁数越高玩家得分的翻倍也就越高。

⑦任务时间

在一些限定时间的任务中，画面右上方的将会出现一个倒计时的信息，时间为零后没有完成任务要求的条件则视为任务失败。

Burnout Boost系统详解

“《火爆狂飙》系列”最重要的系统就属Burnout Boost系统了，在本作中此系统得到了进一步的进化，连锁的加入使得游戏的速度感与爽快感再次得到了提升。相反，在高速之下发生碰撞的几率也相应的提高，加之本作中不能随意撞击对方车辆的尾部，使得游戏标榜的碰撞的刺激有所削弱，这不得不说是一个遗憾。本作中追求最大的Burnout连锁是游戏的最大乐趣所在，同时也是获取高分最有效的手段。游戏画面左下角的Boost槽在未满的情况下为橙黄色，成功地使出各种得分手段都可以使Boost槽增长，其中在逆向行驶时Boost增长的效果最为明显，但也最为危险，如果玩家不慎将车撞毁或被对手车碰撞，Boost槽也会相应减少。虽然此时按R依旧可以使用氮气加速，但当Boost槽蓄满变为蓝色时再按R就能发动华丽的Burnout。发动Burnout后如果能在Boost槽减完之前，继续使用出增长Boost槽的手段，就会在槽中出现黄色的箭头，黄色箭头达到右侧顶点就能够完成Burnout连锁了，只要不被中断你就可以一直将连锁数增加下去。但如果没有再次蓄满Boost槽就会被视为普通的Burnout，并只能够获得奖励1000分的奖励。普通Burnout为1000分的奖励，Burnout×1的奖励为2000分，以此类推Burnout×n的奖励为(n+1)×1000。需要注意的是在发动Burnout的过程中如果松开R键或赛车发生事故撞毁，本次Burnout将会被强制中止。

在Burnout连锁发动过程中各种得分手段的得点都为得点数×(n+1)，如果做出漂移后的普通得分是200分，那么在Burnout×8的情况下这次漂移将会得到200×(8+1)=1800点得分。所以说高连锁中做出各种得分手段是使得分数快速提升的最佳手段，也是游戏中后期想要拿到金牌的惟一途径，因为不使用Burnout连锁你根本不可能获得任务要求的分数。

Dominator points奖励获得条件

Rookie Trophy

完成内容	奖励点数
Win 10 gold medals	累计获得 10 次 Gold Medal
Get 10 total takedowns	累计完成 10 次 Takedowns
50000 total maniac points	累计获得 50000 点 maniac
50 total near misses	累计完成 50 次 Near Misses
Perform your 1st Burnout	完成一次 Burnout
Perform your 1st takedown rampage	完成一次连续撞毁 5 辆车
Win race after 3 craches	车辆撞毁3次以上获得比赛胜利

Reckless Trophy

完成内容	奖励点数
Win 25 gold medals	累计获得 25 次 Gold Medal
100 total takedowns	累计完成 100 次 Takedowns
500000 total maniac points	累计获得 500000 点 maniac
Get 500 total near misses	累计完成 500 次 Near Misses
Unlock any dominator car	解锁任意一辆 dominator 赛车
Perform your 1st	使用 Aftertouch 完成
aftertouch takedown	一次冲撞
3 takedowns on thesame rival in a race	一次比赛中撞毁三次同一辆竞争车辆

Fearless Trophy

完成内容	奖励点数
Win 50 gold medals	累计获得 50 次 Gold Medal
250 total takedowns	累计完成 250 次 Takedowns
1000000 total maniac points	累计获得 1000000 点 maniac
Get 1000 total near misses	累计完成 1000 次 Near Misses
5 × burnout boost chain	一场比赛中完成burnout boost×5连锁
Perform your 1st double takedown	比赛中同时撞毁两辆车
Perform your 1st vertical takedown	比赛从正上方撞毁一辆车

Maniac Trophy

完成内容	奖励点数
Win 70 gold medals	累计获得 70 次 Gold Medal
Get 500 total takedowns	累计完成 500 次 Takedowns
2500000 total maniac points	累计获得 2500000 点 maniac
Get 2500 total near misses	累计完成 2500 次 Near Misses
10 × burnout boost chain	一场比赛中完成burnout boost×10连锁
Win a race without crashing	在没有碰撞的前提下获得一场比赛的胜利
Boost for a whole lap	在 Boost 的状态下跑完一圈赛道

Dominator Trophy

完成内容	奖励点数
Win all gold medals	累计获得全部的 Gold Medal
Get 1000 total takedowns	累计完成 1000 次 Takedowns
Get 5000000 total maniac points	累计获得 5000000 点 maniac
Get 5000 total near misses	累计完成 5000 次 Near Misses
15 × burnout boost chain	一场比赛中完成burnout boost×15连锁
Unlock all shortcuts	将赛道中的所有近路跑遍
Unlock all cars	获得游戏中所有的车辆

&3DM SMV
www.plumbook.cn

老子不依！

GOD OF WAR II

战神II	SCEA	ACT
PS2	GOD OF WAR II	美版
	2007年3月13日 / 1人	49.99美元
	对应16：9、480p	对应玩家年龄：17岁以上

之所以加上“老子不依！”这么一句十分口语化的设计台词，是因为这样霸气十足的台词十分贴合主角奎托斯(KRATOS)桀骜不驯的个性，而他的所作所为，也正如ACE飞行员所说的那样，体现出一种对传统说不的反抗精神，使这个“反英雄”形象能够如此深入人心。“老子”在口语中也有父亲的意思，《战神II》的剧情在国外众多媒体中均获得了极高的评价，而“父亲”也正是本作剧情的关键词，这里就不多说了，大家可在多边形撰写的剧情部分一探究竟。回想起2005年3月22日《战神》一代推出时，其实并没有太多人关心，却最终因为游戏的超高素质让玩家们奔走相告，以此赢得了绝佳的口碑，一定程度上改变了中国玩家对于美式ACT的抗拒心理，这也是两年后的续作发售前万众瞩目、发售后万人空巷的主要原因。事实上，UCG出动三位编辑连熬数晚，通力制作一款游戏攻略的情况只在《FFXII》发售时出现过，而本作的优秀和精彩程度也理当受此厚待。当然，我们还是要提醒各位，本作中含有不少暴力及成人向内容，因此只向17岁以上的玩家推荐。

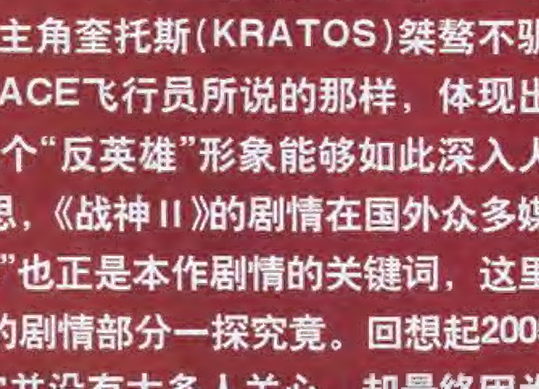
文 胜负师&ACE飞行员&多边形　美编 NINA

Ω 操作及动作解说

通常状态的操作

键位	功能
十字键	神力选择
左摇杆	移动
右摇杆	翻滚
○	抓投
×	跳跃
△	重攻击
□	轻攻击
L1	防御
R1	特殊动作
L2	神力发动
R2	武器切换
START	菜单
SELECT	暂停

●十字键的四个方向分别对应4种神力，按→为“提丰之灾”，按←为“克洛诺斯之怒”，按↑为“蛇发女妖之首”，按↓为“阿特拉斯地震”。



●投技命中一般杂兵时，可以按○键将杂兵按倒在地，按□键可将敌人扔出去，按○键或△键则会有一些不同的将敌人致死的攻击动作。当敌人或BOSS头上出现○键时，抓投命中后可能需要按照QTE的按键提示操作才能对敌人造成有效伤害。

●R1键的作用主要是开动机关或与人对话。开闸门时按R1键后还需连按○键；开宝箱时要按住R1键，拉动或推动把手、物体时，也需要按住R1键，再配合方向即可；推拉物体时按×键可以将物体一脚蹬出去，×键可以蓄力。

特殊场合的操作

场景	操作	功能
链刃飞荡	R1键	抓住可飞荡的悬挂点
	按住R1	用力荡高
	×键	放开吊绳跳出去
攀爬墙壁	左摇杆	移动/确定动作方向
	△键	用武器进行重攻击
	□键	用武器进行轻攻击
	○键	将敌人抓住后扔下去
	×键	配合方向可在攀爬时跳跃
	R1键	下落，按住R1为快速下滑
天花板上	左摇杆	移动
	△键	用武器进行重攻击
	□键	用武器进行轻攻击
	○键	将敌人抓住后扔下去
	×键	向脸朝着的方向快速移动
	R1键	从天花板上直接跳下
绳索上	左摇杆	移动
	△键	用武器攻击敌人
	□键	用脚蹬踢敌人
	○键	用双腿夹住敌人甩下去
	×键	在绳索上快速移动
	R1键	放开绳索直接跳下

场景	操作	功能
骑飞马时	左摇杆	移动/上下方向相反
	△键	用武器进行重攻击
	□键	用武器进行轻攻击
	○键	抓投
	×键	前冲，会耗费魔力
	L1键	向左侧快速回避
	R1键	向右侧快速回避

●本作新加入的特殊场合操作有在天花板上移动、骑飞马以及链刃飞荡。关于链刃飞荡需要补充说明的是需要在发白光的特定悬挂点(画面中出现R1提示)才能使用，放开时要注意飞荡的方向，空中依然可以使用二段跳，在连续飞荡时可能会用上。

●特殊场景状态下的重攻击速度比较慢，轻攻击会快一些，而○键一般都是即死攻击，只是有效距离比较短。

●在天花板以及绳索上时，如果不确定下方是否是深渊，请千万不要轻举妄动。

©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

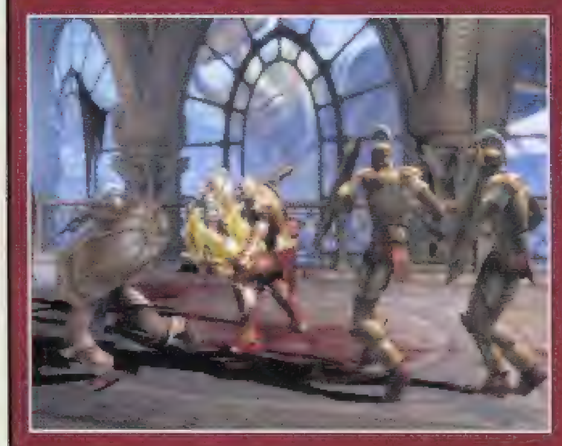
3DM-SM
www.pianbook.cn

武器性能详解

武器从前作的两种增加到了四种，可按START进入POWER UP画面，按○键更换链刃以外的武器。除技表中列出的招式，□和△交替按键还能派生出一些连击，招式组合的乐趣就留由玩家自己去发掘。注意，浮空和吹飞效果对部分敌人无效。

雅典娜之刃

ATHENA'S BLADES



前作中的沌混之刃更名为雅典娜之刃，在本作中依然是主力武器。虽然链刃的攻击方式基本没有变化，但招式的种类和性能方面都进行了不小的调整。原本R1的冲刺系招式需要到第4级才能学会，而且操作方法繁琐了不少，使实用价值大幅降低，而且还取消了前作中的强力招式"复仇女神的长矛"(LANCE OF THE FURIES)，但总体来说武器的平衡性有所上升。L1键加攻击按键的几招在地面均属于乱舞技，中途不能取消，在《战神》这样有很多敌人都不会出现受创硬直的游戏中，这样的招式还是比较危险的，特别是在高难度下最好不要随意使用，只有"地狱深渊之怒"的空中版还值得一用。以△键开始的连击起始动作有些慢，因此使用时需离敌人远一些。与前作一样，低等级时实用招式首推"普罗米修斯的羽毛"，第三击威力大，前两击容易收招，一看情况不妙就立即防御或翻滚，相对来说比较安全。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	伊卡洛斯跳跃	ICARUS LIFT(AIR)	空中按×	就是一般动作游戏的二段跳
	奥林匹亚升空	OLYMPIC ASCENSION	按住△	将敌人打浮空，长按△自己也会随之跃起
	猎户座的鱼叉	ORION'S HARPOON	敌人浮空后按○	将浮空的敌人拉向地面
	雅典娜逆转	ATHENA'S REVERSE	攻击命中瞬间按L1	即时防御，成功时画面上出现短暂的定格特效
	普罗米修斯的羽毛	PLUME OF PROMETHEUS	□，□，△	高速实用型连技　最后一下有浮空效果
2	复仇女神的狂暴	RAMPAGE OF THE FURIES	L1+○	对正前方进行快节奏的乱舞攻击
	复仇女神的狂暴(空中)	RAMPAGE OF THE FURIES(AIR)	空中L1+○	在空中纵向舞动链刃
3	周而复始的混沌	OYCLONE OF CHAOS	L1+□	横向回旋的范围攻击，攻击力不高
	周而复始的混沌(空中)	OYCLONE OF CHAOS(AIR)	空中L1+□	在空中横向舞动链刃
	热情的海格力斯	SPIRIT OF HERCULES	△，△，△	强力的直线浮空连击，但速度较慢
	英勇的海格力斯	VALOR OF HERCULES	△，△，□	强力的范围吹飞连击，速度也比较慢
4	亥伯龙神冲刺	HYPERION CHARGE	按住□	在一次范围攻击后转为奔跑状态
	亥伯龙神突袭	HYPERION RUSH	奔跑中按□	肩撞，奔跑状态的派生技，有吹飞效果
	亥伯龙神飞升	HYPERION RISE	奔跑中按△	浮空攻击后自己高高跃起，奔跑状态的派生技
	雅典娜的愤慨	ATHENA'S WRATH	回避后按△	回避后发出有浮空效果的地面冲击波
5	地狱深渊之怒	TARTARUS RAGE	L1+△	纵向三连重攻击，最后一击有浮空效果
	地狱深渊之怒(空中)	TARTARUS RAGE(AIR)	空中L1+△	由空中以纵向旋转姿态快速落下，有浮空效果

蛮族之锤

BARBARIAN HAMMER

从蛮族首领处夺得的战锤，具有很强的破坏力。普通攻击速度太慢是此类重武器的通病，最要病的是使用战锤时不能使用翻滚回避，无法使用一击脱离的战术。召唤恶灵算是对取消了前作中超强神力"哈迪斯军团"的一种补偿，但不费魔力的恶灵就像20GB的PS3一样，即便是"恶灵军团"也远没有想像中好用，不仅攻击力低，而且持续时间很短，只能用于干扰敌人，稍稍弥补锤子攻击速度的不足。空中版的"蛮力之王"是战锤最好用的招式，攻击距离有保证，对付单个大型敌人时，敌人甚至无法接近。不过总的来说，战锤的实用度有限，还是会被很多玩家束之高阁。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	决定成败的一击	CRUSHING DEFEAT	L1+□	连续回旋攻击，持续时间效长
	蛮力之王	MIGHT OF THE KING	L1+△	向地面一锤砸出扇形冲击波，有浮空效果
	蛮力之王(空中)	MIGHT OF THE KING(AIR)	空中按L1	空中垂直落下砸出扇形冲击波，有浮空效果
2	恶灵召唤	SOUL SUMMON	拨右摇杆	召唤出可追踪敌人的恶灵，最多可同时召唤两个
3	恶灵军团	LEGION OF SOULS	L1+○	向地面一锤，同时召唤出三个恶灵

命运之枪

SPEAR OF DESTINY

说这是一把枪一点没错，它既是SPEAR(矛)又是GUN(枪)，普通连击以△键结尾，以及招式"刺骨的碎片"都有类似霰弹枪的效果，只是射程比较近。命运之枪是偏浮空的一种武器，重攻击的第一击即有浮空效果，只是对于不少会防御和闪避的敌人，以及高大的敌人，无法体现出优势。升级后追加的两种爆炸招式很有意思，有种戏耍对手的感觉。只不过枪的招式不够丰富，攻击力也不尽人意，要不然，命运之枪会是本作中使用趣味性最强的武器。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	刺骨的碎片	PIERCING SHARDS	L1+△	向前发射紫色的水晶，有吹飞效果
	刺骨的碎片(空中)	PIERCING SHARDS(AIR)	空中按L1	从空中向斜下方发射水晶，有吹飞效果
2	不吉的残骸	UNFORTUNATE REMAINS	L1+○	纵向一击并在地面上摆放一块3秒后爆炸的紫水晶，有浮空效果
3	变线削击	ALTERING SLASH	L1+□	横扫攻击，命中后敌人会变成紫色，5秒后发生内部爆炸

奥林匹斯之剑

BLADE OF OLYMPUS

这是一件后劲十足的神兵利器，也就是说只有升至3级才能发挥神剑的真正实力。用"神圣的报偿"可在远距离龟缩着进行攻击，只是游戏中不能锁定，瞄准比较困难。2级新招"神圣的祭品"基本属于废招，因为能给神剑升级的时候，根本就不需要红魂了。3级时普通攻击带剑气使剑的距离劣势不复存在，而且剑与剑气结合令攻击力大增。只可惜，奥林匹斯之剑只能在故事模式的二周目以及特定模式中才能够升级，一周目作为剧情武器，只能使用1级的形态，神剑的实用度也就被打了不小的折扣。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	神圣的赦免	DIVINE ABSOLUTION	L1+□	突刺攻击，有多段判定，并能吹飞敌人
	神圣的报偿	DIVINE RETRIBUTION	L1+△	向前发射剑气，有贯通和吹飞的效果
	神圣的报偿(空中)	DIVINE RETRIBUTION (AIR)	空中按L1	在空中向前发射剑气，具有贯通和吹飞的效果
2	神圣的祭品	DIVINE SACRIFICE	L1+○	身体周围出现球形力场，可以从敌人身上吸取红魂
3	神之愤怒	ANGER OF THE GODS	□或△	普通攻击带有剑气，只是这种剑气没有贯通和吹飞的效果

ACE飞行员　这个游戏的主题我觉得用一个字概括那就是——不。在现实生活中说"不"有时候真的很难，而在《战神Ⅱ》中你可以对任何人放肆地说不，彻底体会一把说不的快感。游戏制作者可能就是想让玩家体会当"老子"的感觉吧。

神力技能分析

神力也就是玩家通常俗称的“魔法”。本作的神力设置与前作有比较大的不同，除了后期才能取得的“阿特拉斯地震”，其他神力在使用过程中并不具备无敌时间，神力的招式方面也较前作更为丰富，这让神力使用的策略性有所提高。

提丰之灾

TYPHON'S BANE

类似于前作中“宙斯的狂暴”(Zeus' Fury)的神力，说白了就是弓箭。在未升级时攻击力很一般，所以大部分玩家可能只是把它当成解谜的工具来使用。实际上，提丰之灾在升级后还是有一定使用价值的。首先，在对抗一些游戏初期的强敌或BOSS时，可以用弓箭离远了射击，削弱其体力。在有大量杂兵出现时，“风之灾难”和“泰坦飓风”都可以发挥意想不到

的效果，但同时也会耗费不少魔力。由于按住L2锁定时可以推右摇杆改变目标，因此可以调整位置将有直线贯穿特性的“致命旋风”和“泰坦飓风”的效用发挥到最高。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	风之灾害	WIND BLAST	L2+□	向锁定的目标射箭
	风之灾害	WIND BALST(AIR)	空中L2+□	在空中向锁定的目标射箭
2	迅猛风灾	RAPID FIRE WIND BLAST	L2+□连按	射箭的频率上升
	致命旋风	LETHAL VORTEX	L2+△	向前方发射冲击波，有浮空效果
3	超致命旋风	LETHAL VORTEX UPGRADE	L2+△	致命旋风的威力升级
	风之灾难	WIND BLAST(CHARGED)	L2+□蓄力	一下子发射5支有跟踪效果的箭
	泰坦飓风	TITAN STORM	L2+○	向前方发出范围很大的龙卷风

克洛诺斯之怒

CRONOS' RAGE

本作中替代前作强劲神力“波塞冬的愤怒”(POSEIDON'S RAGE)登场的新神力，但效果要比“波塞冬的愤怒”下降了几个档次，这也让游戏初期的一些硬仗不至于像一代中那样变成无谋的乱放电，算是续作平衡性上升的一个标志。只是这么一来，“克洛诺斯之怒”在未升级时几乎没有使用的价值，雷电的攻击力相当有限，麻痹效果对大型敌人无效，使用时没有无敌时间，可谓雪上加霜。“克洛诺斯之怒”的连击数很高，这算是有别于其他神力的一个优点吧。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	克洛诺斯之怒	CRONOS'RAGE	L2	发出一个雷球，攻击附近的敌人
	克洛诺斯之怒(空中)	CRONOS'RAGE(AIR)	空中按L2	发出一个雷球，攻击附近的敌人
2	克洛诺斯之怒升级	CRONOS'RAGE UPGRADE	L2	雷球攻击力更大，可攻击更多目标
3	克洛诺斯之怒升级	CRONOS'RAGE UPGRADE	L2	攻击力和目标数再次上升，最后雷球还会爆炸

蛇发女妖之首

HEAD OF EURYALE

▲石化对一般敌人可以无视体力一击必杀，只是对BOSS无效。

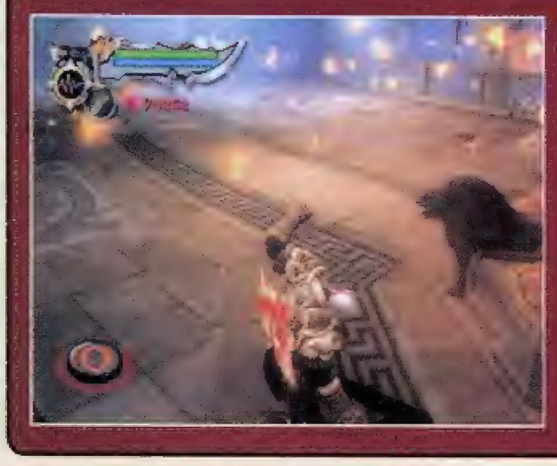
等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	女妖的凝视	GORGON STARE	L2+□	以蛇发女妖的目光照射敌人，令其石化
	女妖的凝视(空中)	GORGON STARE(AIR)	空中L2+□	在空中以石化光线照射敌人，令其石化
2	女妖的凝视升级	GORGON STARE UPGRADE	L2+□	凝视的石化速度加快
	女妖的闪光	GORGON FLASH	L2+△	发射一道红色的光线，将敌人瞬间石化
	女妖的闪光(空中)	GORGON FLASH(AIR)	空中L2+△	在空中发射红色光线，将敌人瞬间石化
3	女妖的凝视升级	GORGON STARE UPGRADE	L2+□	凝视的石化速度加快
	女妖冲击波	GORGON BLAST	L2+○	发射红色石化弹，将爆炸范围内的敌人瞬间石化
	女妖冲击波(空中)	GORGON BLAST(AIR)	空中L2+○	在空中发射石化爆弹，将范围内的敌人瞬间石化
	女妖的愤怒	GORGON RAGE	L2+○蓄力	石化光线大爆发，将较大范围内的敌人瞬间石化

与前作中“美杜莎的凝视”(MEDUSA'S GAZE)性能基本相同的神力，仅增加了一些招式。将石化后的敌人打碎是有即死效果的，石化空中的敌人可令其直接摔碎，但要注意，这一规则对主角同样有效，因此对付石化系敌人时，不要随意跳跃。石化光线有一定射程，“女妖的凝视”需照射较长的时间才能让敌人石化，中途停下就会失效，不将石化的敌人打碎，数秒后敌人会复原。石化光线对付行动缓慢的大型敌人十分合适，但要注意打碎石化敌人后只会出现红魂。升级后石化的效率会大幅提高，只是消耗魔力比较快。3级神力“女妖的愤怒”相当强劲，在高难度下对抗大批敌人时，可无视体力将多个敌人一齐消灭，使用得当会有超乎想像的效果。

阿特拉斯地震

ATLAS QUAKE

虽说阿特拉斯地震是一种全新的神力，却有着前作最强神力“波塞冬的愤怒”的影子，当然，和其他一些武器和神力一样，地震需要升至3级才能有大作为。地震的范围很广，在圆形场地中央使用甚至可以达到全屏攻击的效果，只是对空中的敌人无效。阿特拉斯地震升至3级时追加○键连按功能，虽说喷出的石块落下方向是随机的，运气不好的话命中率可能不高，但如果在狭小的场地中使用可大大提升命中率，而且这种追加攻击延长了主角的无敌时间，实用度自然不低。



比较意外的是阿特拉斯地震的魔力消耗并不高，因此在游戏后期是相当常用的一种神力。有些像飞行射击游戏的“放保险”。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	颤抖的大地	TREMBLING EARTH	L2	以踩击地面溅起的石块进行大范围攻击
	颤抖的大地(空中)	TREMBLING EARTH(AIR)	空中按L2	在空中快速落下踩击地面的大范围攻击
2	颤抖的大地升级	TREMBLING EARTH UPGRADE	L2	攻击力上升，攻击动作也会发生变化
3	破碎的大地	DESTRUCTIVE EARTH	L2，○连按	在两次踩击间从地面喷出大量石块攻击敌人
	破碎的大地(空中)	DESTRUCTIVE EARTH(AIR)	空中按L2，○连按	第一次踩击为空中落下，其他特性与地面版相同

□□□□.3DM.SM

多边形 一个豪门私生子，在杀死了异母兄长后，决定认亲，但他的父亲却不认这个儿子，儿子一怒之下由爱生恨，发誓与生父不共戴天，在与父亲的天人决斗中却误杀了自己的姐姐，满腔悲愤的他又找来奶奶准备向父亲寻仇。——以上是多边形总结的《战神2》剧情梗概，请问你们看懂了吗？

特殊道具说明

随着流程推进，本作中可以获得5件特殊道具，这些道具会增加游戏的操作元素，因此有必要分别说明。而且除了“波塞冬的三叉戟”之外，其他特殊道具除了解谜，还会或多或少地参与到游戏的战斗部分，这也是需要关注的理由之一。

泰坦之怒

RAGE OF THE TITANS

“泰坦之怒”相当于前作的“众神之怒”(RAGE OF THE GODS)状态，但在一定程度上进行了改良。首先，“泰坦之怒”状态发动与关闭可以自由控制，只要怒槽颜色不为黄色，那么就算气槽不满也可以发动。怒气状态的攻击力提升并不明显，但防御力大

增，受攻击也不会出现受创硬直，也不会被石化，只是武器为链刃时的地面招式会大大减少，但也会有“普罗米修斯”系列的特定招式可以使用，其他武器则不受其影响。“普罗米修斯的痛苦”需要将链刃升至4级才能学会，连续回转攻击又没有硬直，所以可以打出比较高的连击数，只是这一招的攻击力很小。其实“痛苦”是需要配合“地狱”来使用的，这就需要将链刃升至5级，在用“痛苦”打出高连击且怒槽所剩无几时再按L1爆发，这样就算气槽耗尽了，热风也会直到连击数倒数结束时才停止，这是一个爆怒气的实用小技巧。

技能名称	技能原名	操作	说明
泰坦之怒发动	TITAN'S RAGE ACTIVATE	L3+R3	耗费怒槽，发动泰坦之怒状态
普罗米修斯的闪光	PROMETHEUS'FLARE	L1	主角身边发生爆炸
普罗米修斯的痛苦	PROMETHEUS'TORMENT	□，□按住	可不停使用的横向回旋链刃
普罗米修斯的地狱	PROMETHEUS'INFERNO	L1	根据连击数高低引发一定时间的热风攻击

金羊毛

GOLDEN FLEECE

虽然有几处解谜需要使用到“金羊毛”，但弹返的技能还是比较适合用于实战的。凡是可以防御的招式都能利用“金羊毛”进行弹返，弹返成功后会有短暂的无敌时间。普通攻击弹返后按□键为震地反击，具有一定的攻击范围；飞弹系攻击的弹返会自动发射针对单体的光球；石化光线的弹返需要输入一次QTE，失败时会立即被石化，但成功后会有3级神力“女妖的愤怒”的效果，可将周边敌人全部石化，有这样的机会可别错过。

技能名称	技能原名	操作	说明
南船归来	ARGO'S RETURN	L1	闪金光时防御成功，类似即时防御
南船复仇	ARGO'S REVENGE	L1，□	即时防御成功后进行特定的反击

波塞冬的三叉戟

POSEIDON'S TRIDENT

在前作中期获得的无限制游泳特技，在本作一开始便拥有了，操作与前作完全相同。由于本作中的水中场景很少，也没多少水下的解谜内容，游泳技能并没有太多用武之地。

技能名称	技能原名	操作	说明
上浮	SWIM UP	△或×	从水中浮起，在水面按×键为跳跃
下潜	SWIM DOWN	□	潜至水下
水中冲刺	SWIM DASH	R1蓄力	具有攻击判定的水中突进

伊卡洛斯之翼

ICARUS WINGS

游戏流程的中期可以获得的跳跃系能力，作为二段跳的补充，使游戏的解谜和平台部分较之前作有一定的强化。操作方面需要注意的是，滑行可以在二段跳后使用，但滑行途中松开×键，即使在空中也不能再次使用滑行。比较意外的是两个扇动翅膀的

特技都是有攻击判定的，只是攻击力很小，所以并不会经常用到。

技能名称	技能原名	操作	说明
伊卡洛斯滑行	ICARUS GLIDE	空中按住×	在空中滑行，会越飞越低
伊卡洛斯飞升	ICARUS ASCENSION	L1+×	扇动翅膀垂直跃起，有浮空效果
伊卡洛斯冲击	ICARUS STRIKE	空中L1+×	在空中扇动翅膀，有吹飞效果

命运女神护身符

AMULET OF THE FATES

“命运女神护身符”是本作新加入的解谜要素，通俗一点讲就是用时间变慢效果来解谜。在魔力槽下方的黄色槽即为时间槽，在特定场合按下L1+R1后即可发动时间变慢效果，时间槽耗完时效果也随即消失，但时间槽很快又会恢复。只是护身符并不能随时发动，需要画面中可以看到一种发绿光的命运女神雕像，才能够用护身符让时间变慢，而且对于神像的位置、角度、距离都还有一定的要求，最保险的方式就是保证画面中可以看到神像且绿光为射出状态。与护身符相关的解谜，具体过程详见流程部分，如果是战斗场景中有命运女神像，那么不必客气，不停使用，直到敌人完全被消灭。

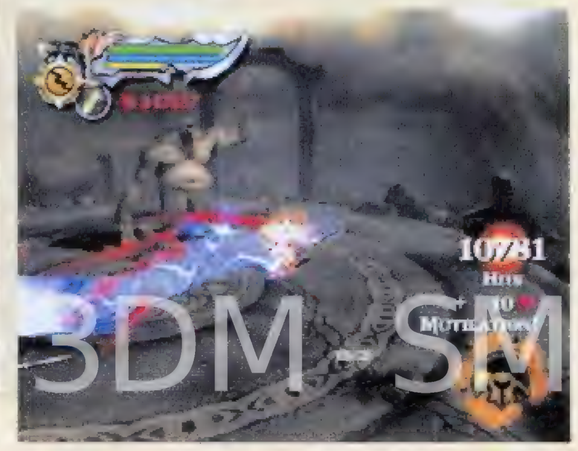
技能名称	技能原名	操作	说明
护符发动	AMULET ACTIVATE	L1+R1	主角会做出一个举起护身符的动作

Ω 魂的取得方法

连击数	红魂	连击数	红魂
10	2	500	50
20	4	600	60
30	6	700	70
40	8	800	80
50	10	900	90
75	15	1000	100
100	20	1200	200
200	25	1500	300
300	30	1700	400
400	40	2000	500

《战神Ⅱ》的吸魂系统基本保持了前作的设定，魂共分为绿、蓝、黄、红四种。回复体力的绿魂、回复魔力的蓝魂和增加怒气槽的黄魂，分别对应各自颜色的宝箱，这些有回复作用的魂只在杀死特定敌人时才会出现，一般来说以○键进行QTE就可以从敌人身上获得更多的魂，回复类的魂数量也会有所增加。在BOSS战时将BOSS打入下一阶段也可以获得回复的机会。

红魂是最常见的魂，相当于经验值，可随时用于武器或神力的强化，在任何可以按START进入POWER UP画面的时候，只要选定强化内容并按住×键消费红魂即可。红魂对应红色宝箱，在杀死敌人、破坏物品或墙壁后均可获得红魂，用特定的方式杀死敌人，比如以○键杀死敌人、打碎石化的敌人、用奥林匹斯之剑砍碎敌人等，还可以获得5～25点不等的红魂作为额外奖励。另外一种红魂奖励方式是连击，在达到特定连击数时会得到固定的红魂，（参看左表）最高奖励为2000连击500点红魂，超过2000连击不会再有奖励。



对大型敌人的推荐技 如果没有使用神力或爆怒气的条件，大型敌人和部分BOSS可以使用链刃的一种组合“□，△，△，△”来对付。这一招比普通的“△，△，△”出招更快，但需先将武器升至3级。用法是在远离敌人时先向敌人的反方向攻击，只在威力最大的最后一下时调整方向，安全且效果明显。

3DM SM
book.cn

角色成长解说

各种技能等级随时可提升是美式动作游戏的共性，这样的设定对于玩家来说还是比较便利的。而“《战神》系列”以特定道具提升体力和魔力上限的方式也具有一些独特性。自由选择和对探索的鼓励是《战神 II 》成长系统的主题。

技能成长推荐

将所有武器、神力升至满级，需要163100点红魂，虽然比前作所需的红魂总量多出了两倍不止，但是游戏的流程也比前作大幅加长，获得红魂的机会更多了。而且神剑要在二周目才能升级，相当于可以省下34000点红魂。因此在一周目时，可先将雅典娜之刃升满级，此过程中也可对神力“提丰之灾”和“蛇发女妖之首”进行升级，因为它们的获得时间比较早，且还比较常用。在获得“阿特拉斯地震”之后自然是要将其升满，到此为止技能成长就没有什么特别需要注意的地方了，视手中红魂数量进行其他项目的升级即可。

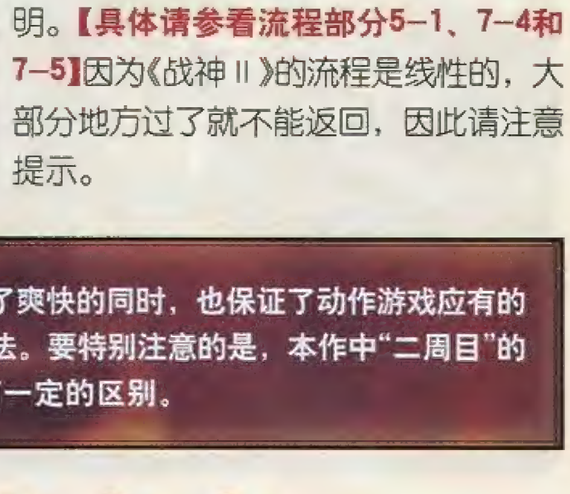
强化所需红魂一览

武器与神力	2级	3级	4级	5级
雅典娜之刃	2750	5250	9500	13500
蛮族之锤	4500	17500	—	—
命运之枪	3750	12500	—	—
奥林匹斯之剑	9000	25000	—	—
提丰之灾	2500	12500	—	—
克洛诺斯之怒	3350	15000	—	—
蛇发女妖之首	4000	8000	—	—
阿特拉斯地震	4500	10000	—	—

体力及魔力上限

部分宝箱的颜色会改变，这种情况按住R1键开宝箱时宝箱的颜色就不会改变，打开时的颜色即为魂的颜色。如果是看到没有颜色的宝箱，那就要注意了，这种宝箱可能装有特殊道具“女妖之眼”(GORGON EYES)和“凤凰羽毛”(PHOENIX FEATHERS)。每取得6个女妖之眼就可以提升一次奎托斯的体力上限，而6个凤凰羽毛可提升一次魔力上限，女妖之眼和凤凰羽毛均为18个，但游戏中有这类宝箱的地方并不止36处，前面遗漏了后面还有机会补回，允许玩家有一些错失，算是一个十分体贴的设定。在本篇攻略的流程部分，我们会给出已经探明的可以最早拿到女妖之眼和凤凰羽毛的位置，这样奎托斯能以较多体力和魔力应对后期的战斗。而且之后这类不发光的宝箱中出现的都是红魂，对武器和神力的成长也有帮助。

游戏中还有一种个头稍大，样子比较华丽的宝箱，称之为“盖亚宝箱”，游戏中一共有3个，第一个可以取得大量红魂，第二个可以让体力上限提升一段，第三个可以让魔力上限提升一段，也就是说，要让体力和魔力达到满值，那么后两个盖亚宝箱是不能遗漏的。3个盖亚宝箱的位置同样会在流程中标明。**【具体请参看流程部分5–1、7–4和7–5】**因为《战神 II 》的流程是线性的，大部分地方过了就不能返回，因此请注意提示。



全隐藏要素

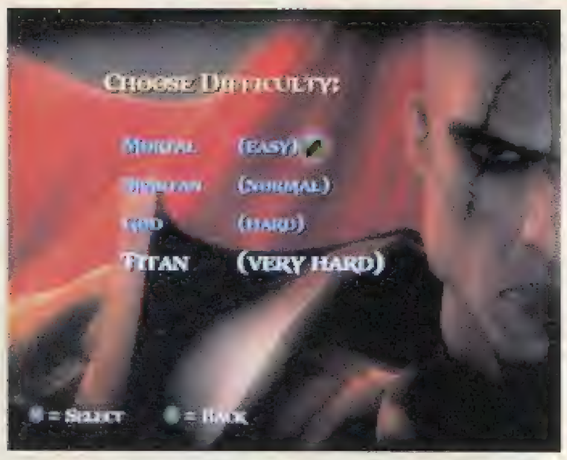
《战神 II 》的隐藏要素相当丰富，在强调了爽快的同时，也保证了动作游戏应有的挑战性。以下是全部隐藏要素的开启方法。要特别注意的是，本作中“二周目”的概念与一般RPG游戏中所说的二周目有一定的区别。

难度相关设置

《战神 II 》共有4种难度可供选择，初期即可选择MORTAL(凡人=简单)、SPARTAN(斯巴达=普通)和GOD(神=困难)3种。首次通关后即可选择TITAN(泰坦=超难)难度。在各难度下，基础数值会各有不同，下表中的攻击力表示玩家对敌人造成的伤害情况，防御力为敌人对玩家造成的伤害，即TITAN难度的伤害值为SPATAN难度的5倍；而绿魂、蓝魂、黄魂表示取得这些魂时的回复量；红魂表示经验值的取得量；怒气表示发动“泰坦之怒”时怒气的消耗速度；魔力指使用神力时魔力的消耗速度。首次通关后，在“财宝模式”(TREASURES)中便可以观看所有的剧情动画，并开启“泰坦的挑战”模式(CHALLENGE OF THE TITANS)。二周目可继承所有能力，与难度相关的隐藏要素为“向下兼容”，完成高难度即可开启同难度以及低难度的隐藏要素。

各难度基础能力对比表

难度等级	攻击力	防御力	绿魂	蓝魂	黄魂	红魂	怒气	魔力
MORTAL	200%	200%	150%	150%	150%	200%	75%	75%
SPARTAN	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
GOD	100%	40%	75%	75%	75%	100%	100%	100%
TITAN	75%	20%	25%	25%	25%	75%	100%	100%

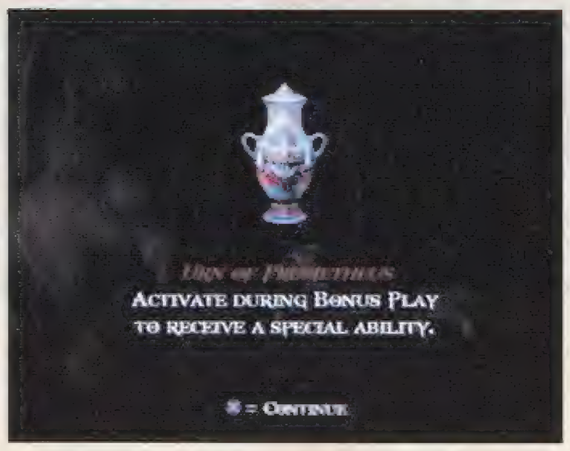


▲MORTAL难度通关也会出TITAN难度。

▲通关后高素质的剧情动画可以自由观看。

六大神力之壶

神壶名称	神壶原名	开启后的效果	取得方法
盖亚之壶	URN OF GAIA	红魂10倍	详见流程攻略1–2
女妖之壶	URN OF THE GORGONS	普通攻击带石化效果	详见流程攻略4–2
奥林匹斯之壶	URN OF OLYMPUS	魔力无限	详见流程攻略5–3
普罗米修斯之壶	URN OF PROMETHEUS	怒气无限	详见流程攻略第六章
命运女神之壶	URN OF THE FATES	连击有效时间延长3秒	挑战模式总评为MORTAL
波塞冬之壶	URN OF POSEIDON	可使用神力“波塞冬的愤怒”	挑战模式总评为SPARTAN



在游戏中一共可以取得6件隐藏秘宝，其中4个是在基本流程中找到的，另外2个是在挑战模式中取得的。前4个神壶取得位置比较隐秘，具体位置请参看流程部分。神壶可谓是实行爽快大屠杀的神兵利器，但由于效果过于强大，所以无法在一周目使用，只有在“二周目”以及“命运女神斗技场”中才能使用。使用方法是在游戏中按START键打开菜单，按一次L1键进入STATUS画面，便可随时对已经取得的神壶进行效果的开关设定。相比之下，盖亚之壶、命运女神之壶的效果实用度不高；女妖之壶是杂兵的克星；至于奥林匹斯之壶和普罗米修斯之壶基本属于“金手指”的范畴，完全破坏了平衡性；比较有意思的是波塞冬之壶，开启后神力“克洛诺斯的愤怒”就会被前作中的最强神力“波塞冬的愤怒”所替代，发动时可别忘记连按○键加大神力的范围哦。

3DM

胜负师 有人分析过，两年前《战神》引发罕见的大规模讨论的原因，除了游戏本身的超高水准外，首批碟片中途死机也吊足了刚刚进入状态的玩家的胃口。这一次，历史险些重演。提醒还没有玩到《战神 II 》的朋友，一定要留意来自levelup.cn网友的友情提示。

Ω 关于隐藏服装

与前作一样，在本作中同样有隐藏服装的设定，而这一次的服装数量更是达到了7套之多。每套服装的能力数值会有一定差异，但在一周目时并不能使用这些服装，只有开始已通关难度或更低难度的二周目游戏时，才可以进行选择，少了一些实用性。

服装取得方法为“某难度通关”的服装就不多说了，需要特别说明的是“奎托斯将军”（即人类状态的奎托斯），其取得方法是挖20个独眼巨人的眼珠，就是一种吹号角的小个子会躲上其肩膀的那种巨人，用QTE杀死就可以取得眼珠。因为独眼巨人的出现率很低，在正常流程中要找20个巨人还挺麻烦的，但只要能够开启“命运斗技场”模式，就可以在其中设定自己的对手均为这种巨人，并把一切对自己设定有利的项目打开，那么用不了几分钟，就能凑齐20个眼珠了。可能因为取得的是能力最低的“奎托斯将军”，所以才有这样另类而又简单的取得方法吧。

暗黑奥德赛

奎托斯将军

许德拉铠甲

搞笑鳕鱼装

全服装能力及取得方法

服装名称	服装原名	取得方法	攻击力	防御力	绿魂	蓝魂	红魂	黄魂
搞笑鳕鱼装	COD OF WAR	通关一次	100%	100%	200%	200%	200%	200%
许德拉铠甲	HYDRA ARMOR	通关一次	50%	200%	200%	200%	100%	200%
暗黑奥德赛	DARK ODYSSEY	GOD难度通关	200%	50%	100%	100%	500%	100%
雅典娜	ARHENA	TITAN难度通关	100%	66%	500%	500%	200%	100%
海格力斯	HERCULES	TITAN难度通关	150%	50%	100%	100%	100%	100%
奎托斯将军	GENERAL KRATOS	挖出20个独眼巨人的眼珠	50%	50%	25%	25%	500%	25%
神之铠甲	GOD ARMOR	挑战模式总评价为GOD	200%	200%	200%	200%	200%	200%

命运女神斗技场

在“泰坦的挑战”模式中总评价达到最高的TITAN级别时，“财宝模式”中的“命运女神斗技场”（ARENA OF THE FATES）便会开启。这是一个可由玩家自行设定的封闭式战场，可设定内容包括奎托斯的体力、魔力、怒气，均可设为无限（INFINITE）；可自由调节4种难度；可选择3个不同的场地（SUMMIT、DAEDALUS、BARBARIAN）；可选择除BOSS以外的任何兵种作为对手，还可以设定其数量（COUNT）、是否反复出现（RESPAWN）以及是否攻击（ATTACK），并能对三批敌人进行设置。在这个模式中，玩家的所有能力都可以继承，“二周目”限定的强力道具也都可以使用，所以开上各种效果就像是在玩练习模式，关上各种对我方有利的设定就成了生存模式。有了这样的DIY模式，无论你是想杀个痛快还是想自虐，都可以得到满足。

泰坦的挑战

关系到四个隐藏要素的“泰坦的挑战”模式有必要单独拿出来进行比较详细的解说。虽然这一次的挑战模式关卡比较少，但总的来说还是体现出了《战神Ⅱ》的战斗精髓，美中不足的是难度较前作有所下降。

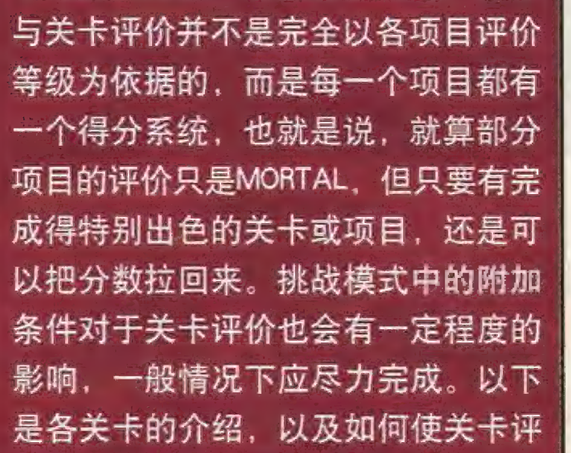
将游戏通关一次，挑战模式便会开启。该模式共有7个关卡，与前作不同的是本次引入了评价系统。所有与评价有关的内容都会分成4个不同的等级，从低到高分别是MORTAL、SPARTAN、GOD和TITAN。综合每个关卡的表现，得出的总评等级会影响隐藏要素的开启情况。而每个关卡的评价又与6项指标有关。TIME表示过关时间，与评价成反比；RED ORBS表示取得红魂的数量，与评价成正比；DAMAGE TAKEN为受到的伤害值，与评价成反比；ENEMY KILLS为杀敌数量，与评价成正比；MAX COMBO为最大连击数，与评价成正比；BONUS为是否完成附加条件，本项只有完成或未完成，没有具体评价；RANK即为关卡的综合评价。比较奇怪的是，总评与关卡评价并不是完全以各项目评价等级为依据的，而是每一个项目都有一个得分系统，也就是说，就算部分项目的评价只是MORTAL，但只要有完成得特别出色的关卡或项目，还是可以把分数拉回来。挑战模式中的附加条件对于关卡评价也会有一定程度的影响，一般情况下应尽力完成。以下是各关卡的介绍，以及如何使关卡评价达到“泰坦”级别的一些心得，应该能够帮助各位顺利完成挑战。

1 致盲狂暴者 Blind Fury

过关条件 在40秒的限定时间内掏出一个独眼巨人的眼珠

附加条件 在掏出巨人眼珠之前将2名敌人石化并击碎

泰坦评价打法 一开始用3级神力“女妖的愤怒”迅速石化并打碎刚出来的两个敌人，完成附加条件。之后连续使用“克洛诺斯之怒”，骑到巨人头上的小个子就会被杀死，而且可以打出很高的连击数。放电时可趁机打几下巨人，在魔力用完前就能将他头上打出○键符号来，注意QTE可别失败了。



2 高空屠杀 Death from Above

过关条件 在200秒的限定时间内在空中消灭10个敌人

附加条件 在200秒的限定时间内在空中消灭15个敌人

泰坦评价打法 这是个比较麻烦的关卡。本关有三种敌人，重装角斗士不能浮空，美杜莎不易被浮空，所以在空中杀死的对象主要还是拿刀的杂兵。浮空技选择推荐“伊卡洛斯飞升”（L1+×），这招的范围比一般浮空技大得多，之后以链刃的空中轻攻击取消硬直，再连续使用“复仇女神的狂暴”（空中L1+○），两至三回合可在空中干掉一个杂兵。当角斗士和美杜莎出现后，会给玩家不小的干扰，特别是被美杜莎的石化弹在空中击中是即死的，此时可以适时使用“克洛诺斯之怒”，而且把触电的敌人扇起，可以让他在空中触电，此时被电死的话是算空中死亡的。

3 蛇发女妖之墓 Gorgon Graveyard

过关条件 在200秒的限定时间内石化并击碎25个敌人

附加条件 在200秒的限定时间内石化并击碎35个敌人

泰坦评价打法 这一关不能使用神力，所谓石化敌人，只能弹返美杜莎的石化光线来实现。要石化25个敌人并不算太困难，但35个就要动一番脑筋了。在对美杜莎使用投技后，她发出石化光线的几率会大大增加，因此，在弹返石化光线后，应该将除美杜莎之外的敌人打碎，武器方面推荐使用3级的奥林匹斯之剑，既保证了威力，也比较容易避开美杜莎。在完成附加条件后，要立即爆怒气，用“普罗米修斯的痛苦”（□按住不放）打出高连击。如果时间还有剩余，那就尽量多杀几个敌人，以确保取得泰坦评价。

友情提示 据玩家和商家反映，《战神Ⅱ》首批碟片中有一部分只能玩到奎托斯取得翅膀的桥上。由levelup网友提供了一个简单的识别盘片的方法：从标题画面进入TREASURES选项，再选最后一项的CREDIT，如能播放职员表即为完全版本；出现黑屏的话就可以把钱省下了。

levelup.cn 3DM-SM.COM

4 保护弱者 Protect the Weak

过关条件 在平民不被杀死的情况下消灭全部敌人

附加条件 过关时平民的体力值大于50%

泰坦评价打法 首先要确认一点，平民一定要放在白色圈内，不然其体力会很快下降，即便在白圈内，还是有受攻击的可能，需要适当保护一下。白圈每隔一段时间就会变换位置，此时一定要发动时间变慢，迅速将平民扛到白圈内。虽然发动时间变慢对战斗很有帮助，但会对时间评价一项产生负面影响，所以建议只在动作灵活的拿双头枪的敌人出现时才使用时间变慢，对小狗一次放电即可解决，对巨人用石化，以○键杀死女妖可以获得不少蓝魂，所以魔力方面基本有保障。最先出现的两个

巨人可以爆怒气来赚连击数，之后就改用奥林匹斯之剑。一般来说，只要以此方法顺利过关，那么即便平民的体力不足50%，也能达成泰坦评价。

5 额外赏金 Reap the Rewards

过关条件 180秒的限定时间内取得500点红魂的特别奖励

附加条件 180秒的限定时间内取得600点红魂的特别奖励

泰坦评价打法 这一关可以说是最容易达成泰坦评价的关卡。因为额外奖励

的红魂取得方法有很多，比如说高连击，比如说用○键杀死敌人，就连用奥林匹斯之剑砍杀对手也时常能够得10点奖励。场地中还有一个回复黄魂的箱子，这就更简单了。仅以连击为例，达到1000连击时，总奖励点数就已经是610点了。高连击最简单的方法就是有间隔地连续使用"克洛诺斯之怒"，等魔力用完时就爆气，让连击数可以接上，等气槽用完时就应该是1000连击以上了。

6 适者生存 Survival of the Fittest

过关条件 在体力不断下降的情况下消灭全部敌人

附加条件 在不使用"泰坦之怒"的情况下消灭全部敌人

泰坦评价打法 这一关奎托斯的体力会不断减少，但减少的速度并不快，而且这一关出现的敌人大部分都是身上有绿魂或蓝魂的上级杂兵，所以回复方面有保证，体力徐徐下降的劣势可以不必太在意。这关的附加条件是不爆怒气，对于玩家来说也不是什么大不了的限制。对于大批的杂兵，完全可以多利用无敌神力"阿特拉斯地震"的范围和威力，这样可以大大缩短过关时间。另外，有机会就多使用QTE，这样可以让魔力有更多机会回复，而使用QTE时的无敌时间也是可以利用的一个方面。

7 超绝完美 Perfection is Divine

过关条件 在不受任何伤害的情况下消灭全部敌人

附加条件 在不使用任何神力的情况下消灭全部敌人

泰坦评价打法 最后一个挑战项目，自然是难度最高的。这一关无法使用有无敌时间的"阿特拉斯地震"，而且发动怒气时受到攻击也是一击死，无伤这一

条件可能会成为很多挑战者的一大障碍。在多次尝试后，我发现不使用神力会让受伤几率大增，所以这里推荐一种相对简单的打法。首先不要靠近场地中的米诺牛，这样他就暂时不会醒过来。然后使用石化光线清空场地中所有的杂兵。此时装备奥林匹斯之剑，迅速跑到米诺牛的身后，以△连按进行猛攻，如果米诺牛没有使用回旋攻击，那么几个回合就能把它打晕，再以一串QTE结束战斗。此时所花时间不过一分钟左右，虽然放弃了附加条件，但不出意外的话依然可以取得泰坦评价。

故事前情提要

由于篇幅关系，剧情部分只能用梗概的形式来体现。对于依托于希腊神话又大胆加工的故事来说，奎托斯的自我救赎与对权威的反抗过程的确精彩，如能借此机会了解一下希腊神话，那么对于玩家来说会有更大的收获。

斯巴达战士奎托斯天生骁勇善战，他带领着自己的军队到处攻城掠地，可谓战无不胜。但在与东方的某个蛮族部落战斗时，这个不可一世的斯巴达人终于尝到了失败的苦果。

在他生命即将终结的一刹那，他向战神阿瑞斯发出了呼喊，用灵魂作为代价，换取强大的力量。阿瑞斯赐与奎托斯一对名为"混沌之刃"的神兵，帮助奎托斯赢得了战斗。

从此奎托斯成为了阿瑞斯的走狗，毫不留情地杀死那些供奉战神死对头——雅典娜的手无寸铁的人，成为了众人畏惧的大魔头。而在一次屠杀行动中，奎托斯错手杀死了自己的妻儿。

悔恨无比的奎托斯受到了祭师的诅咒，其妻儿的骨灰会永远附着在他的皮肤上，奎托斯从此面色苍白，如同行尸走肉，而他每天都会做着杀死妻儿的噩梦，周而复始。

内心痛苦不堪的奎托斯找到了雅典娜，他希望通过为众神效命来洗脱自己的罪恶。奎托斯忠心耿耿地为众神效命了十年，但依然无法摆脱噩梦，这让奎托斯异常愤怒。而此时，雅典娜交给了奎托斯"最后"一个任务，那就是杀死噩梦的制造者——战神阿瑞斯。

奎托斯随即赶往雅典城，在那里他看到了正在发动战争的阿瑞斯，其巨大的身躯以奎托斯这样的凡人是根本无法对抗的。受到先知的指引，奎托斯去寻找潘多拉魔盒，那是让人击败神的惟一希望。

历经各种磨难的奎托斯，最终在巨人泰坦守护的潘多拉神庙中找到了魔盒，但此时却被阿瑞斯发现，他抢走了魔盒，并将奎托斯杀死。

在地狱中徘徊的奎托斯并没有向命运屈服，凭借惊人的毅力，又从地狱返回人间。他很快找到了拿着潘多拉魔盒的阿瑞斯，获此宝物的战神狂妄地要向奥林匹斯的众神发起挑战，试图推翻宙斯的统治，自立为王。奎托斯趁阿瑞斯疏忽之际，抢先打开了潘多拉魔盒。被封印的神力让奎托斯变成巨人，拥有了向战神挑战的实力。

在一场惊天地泣鬼神的战斗之后，奎托斯利用雅典娜的神剑将阿瑞斯一剑刺穿，完成了弑神的使命。

不过，这一切并没有终结，奎托斯依然没有摆脱噩梦，万念俱灰的他从奥林匹斯山上一跃而下，想通过死亡的方法得到解脱……但是奎托斯并没有死，他被雅典娜召回了奥林匹斯，并让他顶替被他杀死的阿瑞斯，成为新的战神，掌管世界数千年的战争。而这也可能是新的噩梦的开始……

神作的BUG 没有到过的场地中，宝箱会莫明其妙地被打开。如果宝箱里只是些魂也就罢了，是一些重要道具的话就欲哭无泪了，这一BUG无法破解或避免，好在出现率很低，。还有少量场地中主角会被卡住且无法操作，但可以按SELECT键再选第三项，退到最近的复活点开始游戏。

奎托斯的命运否决战 流程篇

第一章 CHAPTER 1

巨像第一战
1-1 Part 1

由于现在奎托斯还是战神的身分，而且他手中的雅典娜之刃能力全满，所以起初的战斗非常简单，主要是给玩家熟悉操作。来到外部凉台就与巨像发生第一次战斗。打击巨像手部，注意用右摇杆躲避，现在奎托斯装备了神力“波塞冬的愤怒”，嫌麻烦的玩家可以尽情利用L2释放神力。将巨像打晕后利用左侧高台上的巨弩成功进行QTE后便结束第一次战斗。

Mini Game 迷你小游戏

来到浴室，先游上来，打破木制屏风会遇到两位香艳女郎。通过这个迷你小游戏，玩家可以进一步熟悉游戏QTE的按键感觉，彻底体会《战神II》的风情吧。

巨像第二战
1-2 Part 2

从水中爬上来后，开启机关，看到提示后利用链刃摆渡，请注意：长按R1键不放可以将摆渡幅度变到最大。这里其实不必刻意收集红魂，因为本章结束时奎托斯的一切能力都将被打回最初形态。从高台跳下就是第二场巨像之战。打法与之前大同小异，合理发动神力“波塞冬的愤怒”可提高战斗效率，成功攻击巨像3 次就可以让其进入昏厥状态。经过2次QTE按键便再次结束战斗。

Check Point 盖亚之壶

这里除了干掉反抗的士兵后，还可获得一个重要宝物——盖亚之壶。将房间内的老鹰石台推到地面机关上，前方的门开启了。然后按住R1＋X键蓄力后将石台踢到前方另一个机关上。奎托斯站在机关上，利用右摇杆翻滚通过后，房间右侧尽头的高台上就有盖亚之壶。将石台上的老鹰打破，借助石台跳跃到高台即可取得。

巨像第三战
1-3 Part 3

启动升降机被巨像打落到建筑外部后，经过一路简单战斗又遇到了巨像。插在地面上的“奥林匹斯之剑”和巨像的断手先不用理会，当把巨像打成昏迷状态后再去拔取“奥林匹斯之剑”。第一次去拔它将吸走奎托斯全部的红魂。因为第二次它将破坏奎托斯魔法能力，所以在巨像第二次昏迷之前尽情的用魔法攻击吧。没有了魔力的奎托斯可以利用地面上巨像断手给他再来一击。奎托斯以损失一半体力作为代价，终于拔出了“奥林匹斯之剑”。砍杀或者远距离利用L1＋△发射剑气直到杀入巨像体内吧。

巨像体内

这里的任务就是破坏巨像被赋予了生命的支架系统，共需要破坏4 处支架，沿着旋梯一路向上即可一一遇到。除了第一个破坏点外，其他破坏点均需要先砍断上面包裹的铁链。破坏两个支点后，在第三个破坏点后方从网格爬上去可以获得游戏的第一个升级道具【女妖之眼01】。向上的路上会遇到一个机关，扳动它后放下钟摆，跳下后攻击钟摆使得它摆动起来，然后爬上来再次扳

动机关，这时钟摆就起到了阻挡光线的作用。顺势爬过按绳索（X 键快速移动），由巨像口部离开。接下来就是与宙斯的对决剧情。

第二章 CHAPTER 2

泰坦巢穴
2-1 Lair of The Titan

由地狱爬出来后，在广场上还有一个活着的小跟班，与他对话才能触发剧情。然后驾乘天马进行完空战后来到泰坦的巢穴。现在的任务就是要解救天马。不用急忙离开，泰坦巨掌后方沿断壁下去可得到【女妖之眼02】。上来后用链刃攻击泰坦的一根手指开路，经过一段岩壁战斗后下来穿越洞穴，尽头处破坏铁笼便由铁索滑下去。来到洞穴外居

然已是白雪皑皑。

战斗完毕从峭壁爬上去便遇到了受苦受难的普罗米修斯。对话完毕用链刃击打他后使其掉下，然后顺着旁边的铁链滑落下去后再爬峭壁下去。

奥林匹斯的火种
2-2 Fire of Olympus

从峭壁下来道路尽头又可获得【女妖之眼03】，再从峭壁往上爬便进入一个新的洞穴。走进去不久就可以发现栅栏后有一宝箱，里面装着游戏中第一个【凤凰羽毛01】，取得方法是：在利用绳索滑下的中途按R1键回到栅栏前，栅栏就会打开。前方出现了美杜莎，利用右摇杆键滚动可躲避她的石化光线。打破闪光的石柱继续前进吧。

圣剑神罚——《战神II》剧情梗概

在希腊奥林匹斯山之巅的战神宫殿里，身着战神铠甲的奎托斯正端坐在战神宝座上，身边虽有绝色美女相伴，但在奎托斯脸上看不到一丝愉悦，一片阴霾笼罩着他的额头，在战神的杀气之外又多了一分不安的迷惑。

如今，已经从人变为神的奎托斯被天下好战者尤其是斯巴达族人奉为心中的神灵，但生性骁勇刚烈的奎托斯根本不屑于神界那无忧无虑悠闲自在的生活，在他的血脉里流动的是战士那喷薄的天性，如果不能在战场上浴血，那么再多的国色天香和美味佳肴对他来说也味同嚼蜡。

而更让奎托斯愤怒的是，纵然他已经成为了神，但是奥林匹斯众神却不愿帮他洗去过往的罪孽，他将一辈子背负着杀死妻儿的沉重枷锁。这种内心的痛楚令其苦不堪言，懊恼与悔恨逐渐转化成一种仇恨，一种对奥林匹斯众神的仇恨！

于是，奎托斯开始背着奥林匹斯众神，利用神的权势偷偷带领斯巴达人发起了战争。战火渐渐愈演愈烈，奎托斯决定亲自下到凡界，去带领他的勇士们用辉煌的战绩来证明自己，他希望以此来洗清身上的罪孽。

雅典娜是惟一能够理解奎托斯心中痛苦的神，当年正是她引领着奎托斯最终击败了前战神阿瑞斯，她明知奎托斯的所作所为，却一直在想办法替他遮掩。不过雅典娜也无法阻止一心向战的奎托斯，看着奎托

GOUKI 因为通宵《战神 II》，结果第二天报名写黄金眼评论时，发现名额已满。如果上天再给我一个早起床的机会的话，我一定会给《战神 II》打11分！三个10分已经不足以说明这款游戏带给我的震撼了！

www.plumbook.cn

嘉乐电玩

本店所有主机均特价销售，欢迎新老顾客来电垂询！

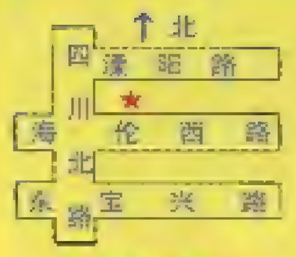
在本店购买所有主机一律享受1年保修服务！

上海市彭铺新村汾西路722号（地铁1号线可以到达） 电话：13916187018 021-56917753

网址：http://28601289.blog.163.com/ Q Q：147614520

银行汇款：工行9558801001154630971 农行：[illegible]

上海王子电玩



（原上海王子游戏） www.wzdw.net.cn

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 邮编：200021 收款人：王君春

邮购咨询电话：021-53837005 021-29624469 QQ：414602755

E-mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn 淘宝网商店：http://shop33984519.taobao.com/

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
夏普 903SH 手机（3G）黑、红、白 三款颜色	4100/20	苹果 ipod shuffle 1.0GB（银、粉、绿、蓝、橙）	650/10
夏普 904SH 手机（3G）黑、兰、紫 三款颜色	1600/20	苹果 ipod nano2 代 2.0GB（银色）	1050/10
SONY T10 数码相机（日本版、日本生产）	1900/20	苹果 ipod nano2 代 4.0GB（蓝、银、粉、绿）	1450/10
SONY T50 数码相机（日本版、日本生产）	2100/20	苹果 ipod nano2 代 8.0GB（黑色）	1800/10
WII 主机 任天堂 日本版 （全配置、原包装）	2280/30	苹果 ipod video2 代 30.0GB（黑色、白色）	1880/10
WII 主机 日本版（全区直读 WiiKey+ 电源 + 五款游戏）	2580/30	苹果 ipod video2 代 80.0GB（黑色、白色）	2700/10
WII 主机 原装无线右手柄	250/10	SONY PSP 摄像头 日本版（带盘，可引导游戏）	350/10
WII 主机 原装无线左手柄	200/10	SONY PSP 手掌机 日本版（银、粉、蓝、金）	1450/20
PS3 主机 日本版 60GB（主机 + 原装无线手柄 +AV 线）	4500/50	SONY PSP 手掌机 （日版） 普通型 （黑、白）	1450/20
PS3 主机 日本版 20GB（主机 + 原装无线手柄 +AV 线）	3500/50	SONY PSP 手掌机 （日版） 套装型 （黑、白）	1650/20
PS3 主机 原装无线手柄	300/10	任天堂 DS Lite 小神游 白、青、珠光红	1130/20
PS2 主机（77006 型 + 原装手柄 + 五款游戏任选）	1150/20	任天堂 DS Lite 日版 白、冰兰、兰、黑色	1180/20
PS2 主机（75006 型 + 原装手柄 + 五款游戏任选）	1150/20	任天堂 DS Lite 美版 白色	1180/20
PSone 主机全套（手柄 2 只 + 记录卡 +5 张游戏碟任选）	380/20	三免 DS 烧录卡 R4（免刷机、免引导、免转换）	190/20
PS1 主机全套 （手柄 1 只 + 记录卡 +5 张游戏碟任选）	300/20	三免 DS 烧录卡 SuperCard DS One	320/20
Xbox 360 主机 港版（原装手柄 + 耳机 + 直读 + 电源）	2780/30	任天堂 DS 手掌机（日版、港版、美版）	980/20
DC 主机（主机 + 电源 + 组手柄 +5 张游戏）	280/20	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
超任主机 （原装手柄 +AV 线 + 电源）	120/20	任天堂小神游 SP 机增亮型（全套）	680/10

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战 J	洛克人 EXE6	极品飞车 9	我的太阳 2（中文）
太空战士 4 （中文）	火影忍者 3	车神 3	高达友君战场（中文）
我们的太阳 3	洛克人 ZERO4	海贼王龙之梦（中文）	龙珠 GT 变身
机器人大战 OG2	环玛里 4（中文）	黄金太阳 2	V 拉力 3 赛车
三国志（孔明传）（中文）	真三国无双（中文）	FIFA2006	古墓丽影（中文）
三国志（英杰传）（中文）	火枪英雄 （伟大战斗）	拳皇 EX.2	勇者斗恶龙 2（中文）
玛里欧大聚会	实况足球 6 （二代）	麻将风云 （中文）	三国志（中文）
逆转裁判 3（中文）	恶魔城.3（晓月中文）	黄金太阳 1 （中文）	口袋妖怪火红 （中文）
龙珠大冒险	海底总动员 2	指环王 3（王者归来）	口袋妖怪叶绿 （中文）
大战争 1+2	口袋红、兰宝石（中文）	玛莉网球	极品飞车（地下狂飙）
忘却之旋律	SD 高达 （中文）	魔幻迷宫 2	火焰纹章．烈火之剑 （中文）
王国之心（记忆之链）	极品飞车（地下狂飙）2	波斯王子	火焰纹章．封印之剑 （中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	悟空闹剧	火影忍者大结集 2 （中文）	星之卡比 2
新约圣剑传说（中文）	牧场物语（2）女孩篇	幻想传说（中文）	幻装迷宫 3
萨尔达（中文）	合金弹头	牧场物语（中文）	火焰纹章（圣魔光石）（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	光明之魂 2 （中文）	银河战士 2 （中文）	瓦里奥制造（大回转）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	约速之地	CT 特种部队 3	萨尔达小人帽 （中文）
炼金术士 2（回忆奏鸣曲）	海贼王	洛克人 Z3	GTA（横行霸道）

上海市虹口区海伦西路87号 四川路店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间：10：30-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号 淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005 021-29624469
营业时间：12：00-19：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

当月特价！

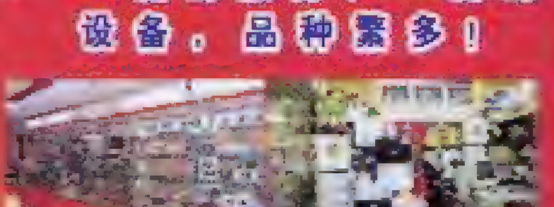
本店新到大量PSP完美屏 包无坏点、无亮点。 N台机器任你尽情挑选！！！ 始终微笑服务！！！ 给你创造一个最好的购机条件。

凡在本店购入主机PSP一套者自动升为会员，可终身享受任何新老游戏、电影、MP3等的免费提供！

信誉是我们的生命力！原装配置，假一罚十！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P．K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

这里有一流的技术，一流的服务，一流的设备，品种繁多！



想买真正的全新机请到本店来 —来就送车费！！！— 谢谢光顾！

欢迎邮购

P．K数码宝山店
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电话：021－66288809 联系人：赵伟刚 邮编：200071
QQ:264046009 营业时间：早11：30－22：30
公交：轻轨一号线直达宝山路线、66、65、51、18、101、69、78
工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455 持卡人：赵伟刚
农业银行卡号：95599 8003 05177 20113 持卡人：赵伟刚

P．K数码彭浦店
地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号（即640号对面） 邮编：200435
电话：021 66831506 联系人：张杰 QQ:171330078
公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线 营业时间：早11：30－22：30
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225 持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494 持卡人：张杰

上海梦恒电玩俱乐部

有11年优良信誉的老店向玩家承诺

不参与恶性价格战 也绝不更换任何原装配件

在梦恒 你可以享受到专业的服务

梦恒 Dream Square

本店高价回收GBA,SP,PS One，正版软件。二手主机贴换业务。本店有专人从日本采购大量中古主机和正版游戏。本店所有商品均支持支付宝和贝宝，欢迎网购。

武进路店地址：武进路576号，近河南北路。（原河南北路382）
电话：021- 63645839 手机：13701657256 / 13818099570
飞虹路店地址：飞虹路258弄14号，近周家嘴路大连路。
手机：13003132598

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海耀德科技有限公司

在别人忙着开新店的时候，
玩不累开了一家会员俱乐部。

这是全国第一家玩不累会员俱乐部，它叫做ONE PLAY GROUND（玩不累乐园）。为什么？因为玩不累认为，做好对一万三千多名会员的服务，远比加开新店要重要的多！

玩不累会员俱乐部ONE PLAY GROUND就在北京国贸对面，建外SOHO九号楼9301。这里有液晶电视加上5.1环绕音响的超级游戏体验区，丰富的商品和配件，舒服的沙发还有香醇的咖啡.....诚挚欢迎玩不累的会员到这儿休憩小坐，更欢迎新朋友来认识玩不累——我们永远把你的感受放在第一位。

上海美罗城店
漕溪北路11号美罗大厦A205
屈臣氏对面 13370278002

上海西郊百联店
仙霞西路88号南区3126
永乐家电正对面 021-52161107

天津赛博店
南开区鞍山西道381号
022-58692280

北京玩不累搜秀店
崇文门搜秀城6层
010-51671070

玩不累淘宝网络商城二店
shop33833023.taobao.com

玩不累淘宝网络商城一店
shop33706400.taobao.com

北京玩不累海龙旗舰店
中关村海龙大厦6层6053号
010-82660298

北京玩不累鼎好店
中关村鼎好地下一层1880
010-82699840

北京玩不累华威店
西单华威大厦4层北区D8
010-66018816

北京建外SOHO店
建外SOHO九号楼9301
010-58695627

玩不累
游戏影音专门店

玩不累全国会员服务专线：（021）54108800分机2230

上海旗舰店携手成都店再度出击!!

完善的售后服务 坚持如一的品质

宏龙 GAME 2007 COME BACK

总店

宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海浙江南路149号靠近金陵路
交通：123\126\17\18\220\42\537\911\926\隧道八线
咨询电话：021-63872721 53836803
淘宝网址：shop33817363.taobao.com

宏龙GAME 普土店
地址：上海市斜土路[illegible]号
交通：[illegible]
咨询电话：021-63059095
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com

宏龙GAME 博山东路店
地址：上海浦东博山东里路87号-7门面
交通：638\130\618\819\隧道六线\广野线
咨询电话：021-58214605

宏龙GAME 成都店
地址：成都市[illegible]
交通：12、19、23、27、[illegible]
手机：13882264866

350元

www.plumbook.cn

游小说

游戏剧情小说专门志

Tot.01
2007.3

重磅出击
王国之心 记忆之链

游戏剧情小说专门志

原创

附赠
《鬼泣》书签

时光回廊

战争机器

3月30日全国上市

20万字超大文字量令您尽享阅读快感

■**王国之心 记忆之链** 忘却一切的城堡、化为碎片的记忆/连接两代之间那段空白的历史/IGN2004年评选掌机最佳剧情
■**如龙2** 2006年度最佳游戏剧情奖得主/少有的电影化游戏＋适合成人的黑帮故事
■**战争机器** 2006年X360最佳游戏 / 人类与兽族惨烈悲壮的战争震撼开篇

日本官方游戏小说

■**火焰之纹章 暗黑龙与光之剑** 《火纹》系列的起点之作 / 再现暗黑战争那波澜壮阔的诗篇
■**幻想传说 沉寂的历史** 不同的立场，不同的正义/这里讲述的，是你所不知道的达奥斯的故事/是一段被人为掩埋的历史
■**零 ZERO** 被诅咒的大屋，神秘而残忍的仪式/和风恐怖的最高峰/从另一个角度，带你进入这个令人脊骨发寒的世界中